

AMIGA

52 STRONY
ZAWIERA KGB NEWS

• ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI

LUTY
(2/94)

INDEX 321052

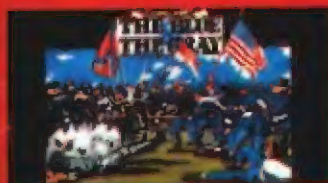
ISSN 1230-7726

GENA 18500

OSTROŻNIE
SZKŁO
PANCERNE

10

DARKSEED • MORTAL KOMBAT •
MIGHT AND MAGIC 3 • FIRE AND ICE •
BARBARIAN • TWO TOWERS • INCA 2 •
POLICE QUEST 4 •
HEIMDALL •
SUBWAR 2050 •
DOOM i inne



BLUE & GRAY



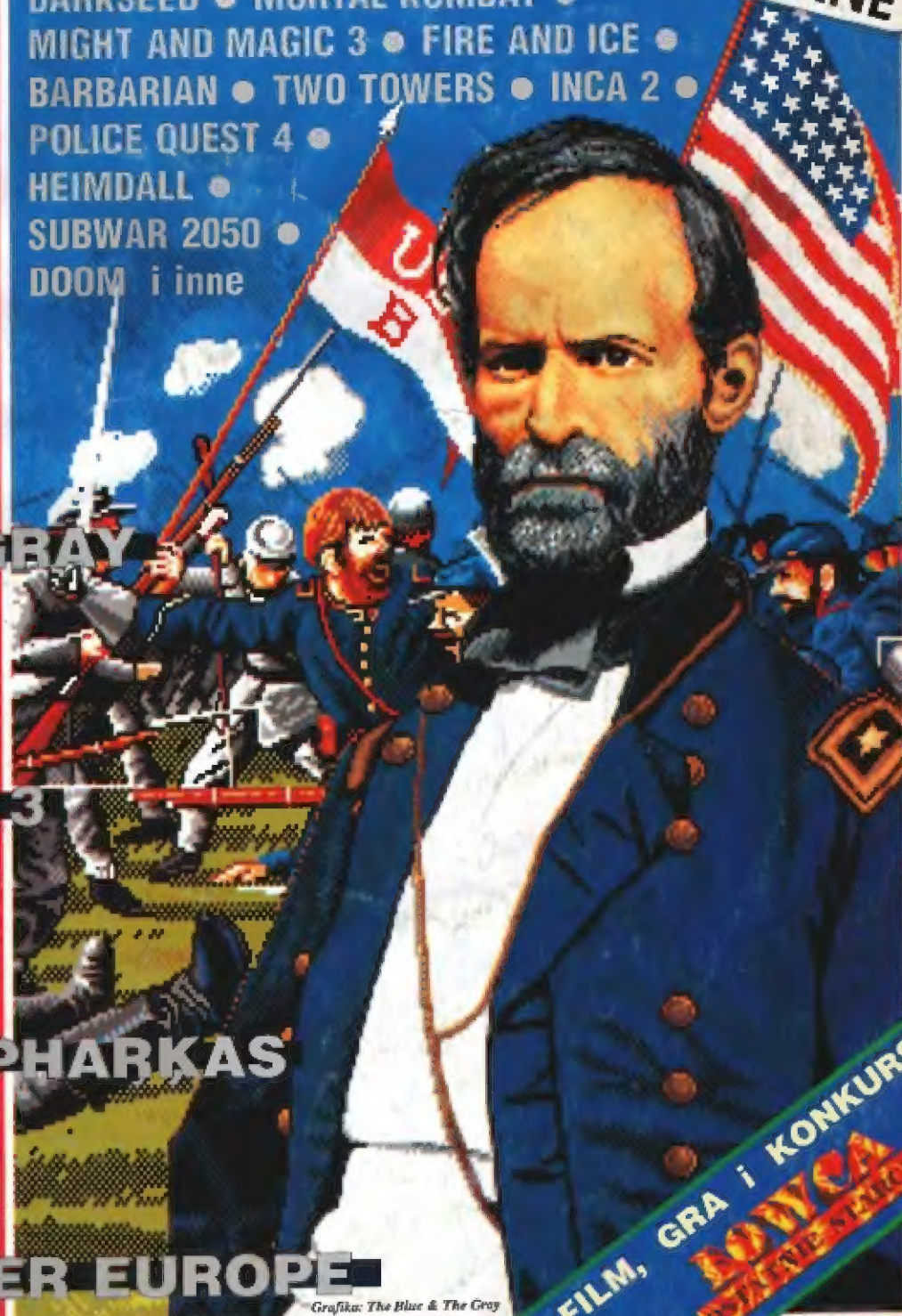
GOBLINS 3



FREDDY PHARKAS

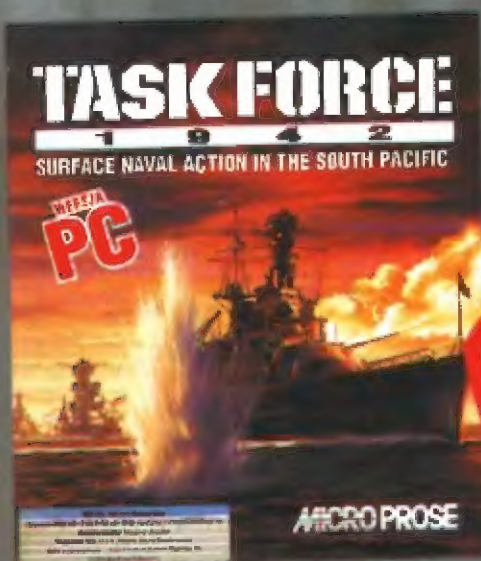


ACES OVER EUROPE



FILM, GRA I KONKURS
LOWCA
WYNIKI

Grafika: The Blue & The Gray



**COMPUTER
GROUP**

ul. Okrężna 3,
02-916 Warszawa
tel. (0 2) 642 27 66
(0 2) 642 27 68
fax (0 2) 642 27 69

Prowadzimy detaliczną
sprzedaż wysyłkową
za pobraniem pocztowym
(płatne przy odbiorze)

KAŻDA
GRA
Z POLSKĄ
INSTRUKCJĄ

Kolekcja Komputerowej 12 tytułów
Klasyki to już

Powermonger – PC, Amiga
Birds of Prey – PC, Amiga
688 Attack Sub – PC, Amiga
Strike Fleet – Amiga
Dungeon Master – PC, Amiga
Harpoon – PC, Amiga
Chuck Yeager's Air Combat – PC
Heroes of the 357 – PC
Indianapolis 500 – PC, Amiga
Shadowlands – PC, Amiga
MIG 29M Superfulcrum – PC, Amiga
Black Crypt – Amiga

MICROPROSE
Legacy – PC
Rex Nebular – PC
ATAC – PC
F-15 III – PC
Gunship – PC, Amiga
Civilization – PC, Amiga

ELECTRONIC ARTS
Ultima VII – PC
Ultima Underworld – PC
V for Victory – PC
Buzz Aldrin's Race
into Space – PC
Two Towers – PC
Xenobots – PC
Strike Commander – PC
Michael Jordan
in Flight – PC
Theatre of War – PC

SIERRA I DYNAMIX
King's Quest VI – PC
Quest for Glory III – PC
Betrayal at Krondor – PC
Fairy Tales – PC
Incredible Machine – PC
Aces of the Pacific – PC
Larry V – PC, Amiga

VIRGIN
Lure of the
Temptress – PC, Amiga

DOMARK
Harrier AV 8B – PC, Amiga

ZAPOWIEDZI I NOWOŚCI
Ultima Underworld II – PC
Space Hulk – PC, Amiga
Privateer – PC
Patriot – PC
Task Force – PC
Kasparov's Gambit – PC
Łowca – Ostatnie Starcie
Ostatnie Starcie – Amiga

MENU

Dopiero co odetchnęliśmy po trudach świąt, a tu znowu jakieś ferie. Jak zwykle, paru gości połamie ręce, paru innych połamie nogi, a prawdopodobnie najzdrowiej będzie przesiedzieć przed komputerem bo to człowieka nie zawieje, ani nieznani sprawy go nie napadną. Święta zawocowały takimi ilościami gier, że my na pewno nie wyjedziemy – ktoś musi to przejść! Młodszej części publiki proponujemy wyskoczyć do kina na „Łowcę – Ostatnie Starcie” i wzięcie udziału w Wielkim Konkursie Łowcy, do którego pozdrawiająca Was redakcja rękę też przyłożyła.



1869, 28
Aces Over Europe, 10
Barbarian, 5



Beethoven's 2nd, 9
Blue and Gray, 32



DarkSeed, 34



Doom, 36



Fire and Ice, 9



Freddy Pharkas, 31
Goblins 3, 16



Heimdall, 14



Inca 2, 22



Innocent Until Caught, 20



Łowca – Ostatnie Starcie, 7



Mad Dog McCree, 30



Might and Magic 3, 29



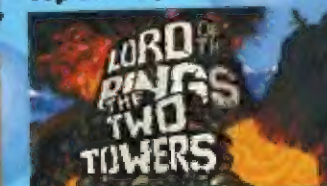
Mortal Kombat, 32



NFL Coaches Club Football, 26
Perfect General Sceneries, 27
Police Quest – Open Season, 24



Space Crusade, 8
Subwar 2050, 12
Tajemnica Statuetki, 15
Top Secret, 5



Two Towers, 23
Wyprawy Kupca, 5
Zohne 66, 23

SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nac.
Waldemar Nowak

oraz
Andrzej Cwałajna
Krzysztof Gałczyński
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Koc
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass®

Druk
Wojskowe Zakłady
Graficzne, Warszawa,
ul. Grzybowska 77

Nakład 104.000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
– Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-261 w. 550
(godz. 9:00-15:30)
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Redakcja nie odpowiada
za treść ogłoszeń
i reklam.
Materiałów nie
zamówionych nie zwraca,
w przypadku publikacji
zastrzega sobie prawo
do skrótów.
Wszystkie użyte znaki
firmowe i towarowe
są zastrzeżone
przez ich właścicieli.

Special bonus greetings
do
Podziękowań autorów gier
którzy wierzą w polski rynek,
dotych pokoleń kobiet
które pamiętały i wspominały
oraz
Black Cygna (dziękuję)
Małgosi (za sofi ekspres)
C-Nerka (za jest to! i co!)
Wesołych świąt (złoty)
Włocia (złoty)

Special thanks to
HDD Master 1.5 GB
(zadziwił mnie jak to działa)
J. St. P. (złoty)

Rzut Okiem:

Beyond the Steel Sky,
Cannon Fodder,
CyberRace,
Fury and the Furies,
Imperium Galactico,
International Tennis,
King Maker,
Micro Machines, Sink or Swim,
Star Trek: Judgement Rites,
The Settlers



BEYOND THE STEEL SKY

Amiga, IBM PC

Po tajemniczej przygodzie fantasy w LURE OF THE TEMPTRESS ludzie z REVOLUTION przenieśli się w scenie techno-miasta przyszłości. Nowa gra przygodowa nie kontynuuje wprawdzie systemu VIRTUAL THEATRE, lecz jej niewątpliwą zaletą to niebanalna fabuła i dobra grafika.

Z nieokreślonego jeszcze powodu bohater popadł w tarapaty i zbiegłszy z rozbitego w wypadku śmigłowca skrył się w starej fabryce. Rzecz dzieje się w Union City, a sprawa nie jest łatwa – nieprzekupni strażnicy, głupawy operator lasera i złowieszko pracująca prasa hydrauliczna.



CANNON FODDER

Amiga

To rewelacyjny produkt twórców SENSIBLE SOCCER. Tym razem mając do dyspozycji grupę komandosów trzeba strzelać, strzelać, strzelać, a nie bramki, tylko do złego i niedobrego wroga. Sterowanie myśłą ułatwia nam życie, jazda czołgiem umożliwia stratanie przeciwnika, lot helikopterem daje dużo wrażeń wizualnych, a broń to bazooka, granaty i co tam jeszcze przemysł zbrojeniowy wymyśli. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest podział na misje, czego brak w niektórych dobrych grach bardzo często psuł zabawę. Wszystkie operacje wykonuje się celowniczym, również na ludziach. Widok jest jak w sławetnym SOCCERZE – z góry.



CYBER RACE

IBM PC

Zapowiedzi porównywały CYBER RACE do sławetnej symulatora-strzelaniny COMANCHE. Fabuła zawiera ciekawy pomysł przekształcenia wojny między przyszłymi przeciwnikami w nieustające zawody typulataj-i-strzelaj. Prawdę powiedziawszy grafika przypomina raczej grę BEHIND JAGGI LINES z małego Atari, a system menu jest tak toporny, że CYBER RACE chyba nie zdobędzie wielu zwolenników.



FURY & THE FURRIES

Amiga

Firma MINDSCAPE znana jest od bardzo dawna. Ma pod sobą z reguły dobre grupy programistów, którzy tym razem zabyli bardzo przyjemną platformówką. Twoim zadaniem jest doprowadzenie czterech niesfornych stworów do wyjścia. Każdy z nich ma specyficzne umiejętności. Naszym zdecydowanym faworytem jest zielony, który bardzo przypomina Indianę Jonesa dzięki akrobaticznemu pokonywaniu przepaści za pomocą liny. Ładna muzyka uprzyjemnia grę, która w parze z dobrą animacją i grafiką tworzy efektowną całość. Jeśli lubisz pogłównować i charakteryzować się małpią złością to będzie naprawdę dobra zabawa.



IMPERIUM GALACTICA

IBM PC

Warszawska firma MIRAGE zdecydowała się na wydanie PC-owej wersji kosmicznej gry strategicznej IMPERIUM GALACTIC firmy SSi z małego Atari. Nowa gra polskich autorów nazywa się bardzo podobnie, lecz została napisana zupełnie od nowa. Gra wykorzystuje podwyższoną rozdzielczość i wygląda przyjemnie, są nawet porządne dźwiękowe wstawki. Zastrzeżenia mogą budzić tylko niezbyt przemyślane ekrany opcji ze skomplikowanymi wprowadzaniem i prezentacją danych.



INTERNATIONAL TENNIS

Amiga, IBM PC

Wraz z INTERNATIONAL ATHLETICS gra została wydana przez AVALON na licencji ZEPPELIN GAMES. Obie gry ukazały się z prawie dziesięciomiesięcznym poślizgiem w stosunku do Zachodu, co jednak nie działa na minus, bowiem takie pomysły starzeją się powoli. INTERNATIONAL TENNIS może nie zachwycić graficznie, lecz jest grą pracującą przyzwoicie szybko i wymagającą bądź co bądź przygotowania. Brak tylko bardziej rozbudowanych opcji turniejowych, a poza tym długo nie było już tego typu gry na PC.



KING MAKER

IBM PC

W końcu ubiegłego roku firma US GOLD wprowadziła na rynek grę KING-MAKER. Jest to gra strategiczna, której fabułą jest Wojna Dwóch Róż – wojna domowa w Anglii (1455–1485). Toczyły ją dwie młodsze linie Plantagenetów walcząc o tron. Miały one herbie róż: Lancasterowie – czerwoną, Yorkowie – białą. Wojna zakończyła się objęciem tronu przez spokrewnionego z Lancasterami Henryka VII i jego małżeństwem z Elżbietą z Yorków. Ale tak wcale nie musi być! W KING-MAKER to właśnie ty możesz zostać królem Anglii. Warunkiem jest dobre dowodzenie w skali strategicznej (awansowanie operacyjne) – przemieszczanie i koncentracja oddziałów oraz w skali taktycznej – bitwa.

Bitwę rozgrywa się w sposób podobny do CENTURIONA, zaś przemieszczanie i koncentracja (rozdzielanie) oddziałów dokonywane jest na mapie strategicznej (pełna i powiększony fragment) za pomocą czytelnych menu.

Gra ma duże możliwości konfiguracji i bardzo dobry HELP – TUTORIAL wyświetlany przed rozpoczęciem jej akcji a jeśli jest to potrzebne także w czasie gry. Dźwięk, muzyka i grafika dobre, algorytm i model symulacji bitwy jeszcze lepsze. KINGMAKER ma duże walory edukacyjne – odwzorowuje sytuację polityczną – militarną z wielką dokładnością. Gra jest również zgodna z prawdą historyczną, jeśli pominąć drobne odstępstwa dokonane w celu jej atrakcyjności. Na pierwszy rzut oka warta tego, żeby poświęcić jej dużo wolnych popołudni i wieczorów.



SINK OR SWIM

Amiga, IBM PC

Wydana przez AVALON gra przypomina pomysł ze starego Spectrumowskiego WTHAS-a – uratować tonące statki i jego pasażerów. Główny bohater, niejaki Kevin Codner jest komandosem wysłanym na pokład, by utorować drogę zdesperowanym cywilom. Do pomocy ma bomby (wysadzanie przeszkód) i bliżej nieokreślony zestaw narzędzi (naprawianie ciekających rurek). Gra ma wiele poziomów i została wydana prawie równocześnie na Zachodzie i w Polsce. Oprawa graficzna i dźwiękowa są przyzwoite – tę grę naprawdę można polecić!



MICRO MACHINES

Amiga, IBM PC

Brytyjskie studio małych form komputerowych, tzn. firma CODEMASTERS zabyli nam razem wyścigówkami! Zasadą jest podobna do tej w CARNAGE, tylko trasa wyścigu jest wiele większa niż jeden ekran. W grze może brać udział nawet czterech graczy, którzy mają do przechania dość skomplikowaną trasę ze skoczni, mostami i innymi przeszkodami.



STAR TREK: JUDGEMENT RITES

IBM PC

Miłośnicy poprzedniej części – STAR TREK: 25th ANNIVERSARY będą zachwyceni. Sceptycy pozostaną sceptykami, bowiem nowy STAR TREK kontynuuje przetrwaną historię przy praktycznie niezminionej grafice i interfejsie użytkownika. Więcej jest elementów zręcznościowych, a fabuła dotyczy oczywiście podboju niezbadanych obszarów Kosmosu. Gra zajmuje jedenaście dyskiecik, a instalacja trwa półtorej godziny! Po wszystkim mamy zjedzone 27 MB twardego dysku.



THE SETTLERS

Amiga

Była CIVILIZATION, był MASTER OF ORION, a teraz nadeszły czasy SETTLERS. Jest to nowa gra firmy BLUE BYTE, która jest chyba najlepszą niemiecką fabryką gier, znaną m.in. z BATTLE ISLE i HISTORY LINE. Maniacy strategii i inni będą z pewnością tym produktem zadowoleni. Sens gry zbliżony jest do CIVILIZATION, jednak szata graficzna, muzyka oraz odgłosy wydawane chociażby przez prosiaczka biegającego beztrudno po chlewiku są zachęcające. Wszystkie nowo wznoszone budowle, żniwa, rybak łowiący w rzecze dzieją się niezależnie i świetnie wyglądają na ekranie. Szczegółowo powiedziawszy czegoś takiego jeszcze nie było! Jest wielkim krokiem naprzód w kształtującym się dopiero systemie VIRTUAL THEATRE.



WYPRAWY KUPCA

To typowa gra handlowa, według schematu: „Kupuj i sprzedawaj z zyskiem.” Akcja rozgrywa się u progu XXI wieku, fabułę tworzy porwanie córki bohatera, za którą kidnaperzy żądają astronomocznego okupu w nieprzekraczalnym terminie. Rozpoczyna się wyścig z czasem, w którym stawką jest 15 milionów dolarów albo... życie.

Posiadasz statek, na dzień dobry o wyporności 500 ton rejestrowych brutto (1 BRT = 100 stóp = 2.83 metra sześciennego) wraz z załogą. Tyle wystarczy o nim wiedzieć. Na jego pokładzie możesz przewozić dowolne towary: zarówno tzw. drobnicę (scalaki, roboty czy komputery), jak i fracht masowy w postaci rud metali. Nietonący sejf zapewni warunki do przechowywania papierów wartościowych, zaś w ukrytej ładowni znajdziesz się dość wolnego miejsca do przewożenia broni, narkotyków i pięknych niewolnic. Żyć, nie umierać.

Istnieją różne możliwości zarabiania na życie. Najbardziej oczywistą z nich jest hazard. Ruletka w kasynie ma osiem numerów, ale nie wypada na niej zero. Szanse wygranej wynoszą 12.5%.

Równie prosty jest obrót papierami wartościowymi, których wielką zaletą jest, że nie zajmują miejsca w ładowni. Ceny na giełdzie są stabilne w ramach sesji, nie ma więc co próbować swoich sił w grze giełdowej, czy tym bardziej spekulacji. W WYPRAWACH papiery wartościowe to taki sam towar, jak cegły.

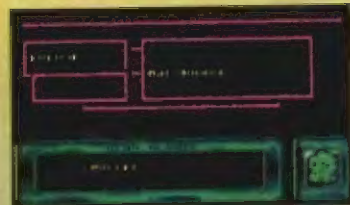
Nieco więcej zachodu wymaga handel elektroniką, żywnością i rudami metali, a to dlatego, że trzeba się liczyć z pojemnością ładowni. Im większa wyporność statku, tym większy ładunek można przewieźć na pokładzie – w związku z tym wyższy jest potencjalny zysk netto po upłynięciu towaru. Na żywności można osiągnąć niezłe przebitki w miastach, gdzie wystą-

pił nieurodzaj, o którym można się dowiedzieć od informatora.

Zupełnie inaczej sprawy się mają ze Starym Szmuglerem. To taki cwaniak, który sprzedaje ci towary atrakcyjne, aczkolwiek zabronione przez prawo: broń, prochy, egzotyczne panienki. Za sam przywilej spotkania z czarnorynkowym bonzem trzeba zapłacić twardzo, w wysokości zależnej od uznania „ochrony”. Każde następne spotkanie tego samego dnia jest już droższe, zdarza się też, że „szefu nima”. Po sfinalizowaniu transakcji, ładunek bez względu na jego charakter zasypuje się fusami po kawie, co chroni go przed wykryciem przez psy policyjne.

W razie kontroli, najlepiej nie przyznawać się do nielegalnego frachtu. Funkcjonariusze czasem go znajdują, a czasem nie; poza konfiskatą towaru nie grożą żadne nieprzyjemne konsekwencje.

Stocznią jest miejscem, gdzie buduje się statki. To na wypadek, gdyby niewielka wyporność frachtowca Strzala, z którym rozpoczynasz grę, przestała ci wystarczać. Zwróć uwagę, że przestronna ładownia wymaga większych nakładów finansowych dla jej zapełnienia.



MIRAGE '93

ATARI - 1 dysk

HANDLOWA

80% PRODUKCYJA POLSKA

Cena w tyt. zawiera VAT

Oprawa graficzna WYPRAW KUPCA jest raczej symboliczna. Dobre wrażenie robią komunikaty, wyświetlane w nakładających się na siebie okienkach. Interfejs użytkownika obsługiwany jest przy pomocy joysticka, co pozwala zapomnieć o podawaniu danych z klawiatury. Szybka muzyka, towarzysząca długiej rozgrywce, adekwatna jest bardziej do gry akcji.

Master

BARBARIAN

Podążasz śladami gospodyni domowej gwiazdy to miejsca, w których agresorzy tacy jak ty czują się najlepiej. Siedząc ściśnięty na drewnianej ławie, z lewej strony czujesz ciężar swojego dwuręcznego miecza, z prawej – uwiązany cię miecz sąsiada. Brodaci, długowłosi barbarzyńcy przekrzykują się ochryplymi głosami, rzucając kamienne kości na pokryty odpadkami siód. Wino leje się strumieniem tak wartkim, jak spływające krwawo opowieści barbarzyńskich wojowników. Tu nikt nie zapyta cię, kim jesteś, ani do czego używasz miecza. Trzymać się trzeba jedynie dwóch zasad: zawsze płacić rachunki i nigdy nie rozstawiać się z bronią.

Naraz, ktoś mocną pięścią uderza w stół z przedzielnym wódem przetrwanym, który łamie się na dwie części. Potężny barbarzyńca staje, unosząc miecz w prawicę, ściśniętą metalową szeroką bransoletą. Kilku innych wskazuje na ławę, dzierżąc w silnych dłoniach obna-

żone miecze. Pod karczmą ustawia się szereg łuczników. Zdradca Królewscy siepacze przekupili część wojowników podstępnie zaatakowali. Z gójącym wzrokiem dobiegasz swojego legendarnego miecza. Gospoda zamienia się w piekło. Niezszczęści wyparci na zewnątrz, padają ofiarą długich strzał z stalowych grochów. Z dzięk okrzykiem na ustach, unosisz przywódcę zdradźców nad głową i ciskasz nim o klepisko. W chwilę potem...

Budzisz się w ciemnym i wilgotnym lochu, skuty łańcuchami jak wół, prowadzony na zarznięcie. Przed sobą widzisz słaby blask ognia i półnagiego strażnika, który nachyla się nad tobą z pochodnią. Rozumiesz nieco jego warkotliwą mowę. Ty jeden ocalałeś z pogromu. Władca uczyni cię główną atrakcją święta ku Jego czci. Będziesz walczył o swoje życie.

Kiedy jesteś prowadzony na arenę, plebs obrzuca cię gradem ogryzionych kości. Glupcy, nigdy nie widzieli prawdziwego wojownika. Mogłoby uciec prowadzącym cię wywołkom, ciągnąc ich za sobą na łańcuchu. Wojownik, który staje naprzeciw ciębie na kamiennej arenie, nie jest jednak wywołką.

Masz szansę wynieść własną głowę na karku, jeśli perfekcyjnie opanujesz wszystkie możliwe ciosy. Każdy z nich ma zastosowanie w innej sytuacji, uderzenia różnią się także zasięgiem. Walka toczy się dość szybko, nie będzie więc czasu na działanie metodą prób i błędów. Dobry trening zapewni grę na dwie osoby, nieruchomy przeciwnik poddaje się obróbce mieczem bez protestu. Efektowny, finalowy cios z obrotu, który kończy się dźwiękiem odcinanej głowy, można wykonywać głównie na treningu. Podczas prawdziwej walki głowy obcinają tylko najlepsi.

Poza znanymi w Barbarii ciosami mieczem, można jeszcze wykonywać nieoczekiwane uderzenia głową, kopnięcia, wykreślić młynka mieczem lub przetoczyć się po arenie, podcinając przeciwnika. To zresztą ulubiona taktyka komputera. Po zapędzeniu wojownika w kąty areny, jego przegrana staje się kwestią czasu. Możesz także osłaniać się mieczem (sam łatwo wyczujesz, w jaki sposób), co pozwala czasem zachować spójność głowy z resztą ciała.

Na koniec, ostrzeżenie się przed nadmiernym przecenianiem swoich sił, gdyż grozi to oglądaniem własnej szyi w przekroju po przecięciu.

Pojawienie się BARBARIANA oznacza spełnienie pragnienia, jakie przez długi czas trawiło Atarowców – gra ta jest od dawna znana na innych komputerach, a wersja atarowska jest polskiej produkcji! Postacie wojowników są duże i ciekawie animowane, walka może rozgrywać się w kilku różnych scenariach. Niezła muzyka towarzyszy jedynie wyświetlaniu planu tytułowej, podczas walki brzącząca uderzająca o siebie miecze.

Master



AVALON '93

ATARI - 1 dysk

ZREKREACyjNA

80% PRODUKCYJA POLSKA

Cena w tyt. zawiera VAT

rozpoczęciem akcji. Gra nie wymaga szczególnego refleksu.

Master



MIRAGE '93

ATARI - 1 dysk

STRZELANINA

70% PRODUKCYJA POLSKA

Cena w tyt. zawiera VAT

Oprawa muzyczna jest zróżnicowana, najciekawiej brzmi nostalgiczny motyw przed

TOP SECRET

Wtorek, godzina 16.00.

Obserwowana z pokładu śmigłowca do wodzenia ulica Muchomora wyglądała niczym srebna wojenna. W świetle płonącej stacji benzynowej majestatycznie przesuwala się kolumna transporterów opancerzonych piechoty, miażdżąc gąsienicami asfalt na całej szerokości ulicy. Prostopadła do Muchomora ulica Plasia zarzucona była wszelkiego rodzaju wyposażeniem, z ciężarówką wyladowano kantory z piwem. Operacja zapowiadała się obiecująco.

Załoga wozu jadącego na czele kolumny nie odrywała wzroku od radiostacji. Nadźwięk sygnału wywoławczego, dowódca przełączył

odbiór na ogólny głośnik. Komunikat pochodził ze śmigłowca dowodzenia. – Uwaga, do wszystkich jednostek. Podaję cel operacji. TOP SECRET.

Zaczęło się. W biegu dopinasz kamizelkę kuloodporną. Podczas szłąk gonił was myśli. Głęboki atak... Spenetrował teren przeciwnika, strzelał do wszystkiego, co się rusza. Nie brał jeńców. Na każdym odcinku do pokonania jeden leżący uzbrojony przeciwnik, nie licząc zadalnie sterowanych robotów bojowych, które można zignorować. Zbierać zasobniki z energią oraz każdą znaną broń.

Ooops! Prawie dałeś się zaskoczyć. Szybki przewrót przez bark, strzał z biodra. Niedobrze, klient też nosi kamizelkę kuloodporną. Kolejna sene prują czarna materiał. Nareszcie, droga wolna.

Trzeba uważać na kolce, wysuwające się z ziemi. Naszczęście są ruszające dosyć rzadko.

Nie przekraczać wytrzymałości kamizelki kuloodpornej. Model czterowarstwowy. Można w nim umierać czterokrotnie.

Przypomnieć sobie plan operacji. Cztery etapy. Najpierw przez bazę wojskową przedostać się na ulicę i przedrzeć do śmigłowca. Stamtąd szybki przeskok w góry, potem zejście do obozu w dżungli. Znaleźć tajne materiały i zatrzeć za sobą ślady, podkładając ładunek wybuchowy.

I nie ma to tamto, musi ci się udać. Zalatw to szybko i bezboleśnie.

TOP SECRET to strzelanina, przypominająca znanego Commodorowcom DROIDA. Na każdym z odcinków etapu trzeba pokonać przeciwnika, żeby możliwe było przejście dalej. Rozwiązania graficzne są nietypowe, w górnej części ekranu przesuwają się tło, akcja toczy się poniżej. Jedynie linia statusu standardowo umieszczona jest na dole ekranu. Oprawa muzyczna jest zróżnicowana, najciekawiej brzmi nostalgiczny motyw przed

FANTASTYCZNY
ŚWIAT GRY KOMPUTEROWEJ
W NOWYM FILMIE



Wielki konkurs ŁOWCY!

Jak brzmi finałowe hasło gry komputerowej
z filmu ŁOWCA - OSTATNIE STARCIE?



Rozwiązanie wraz z biletem do kina na ten film lub z kuponem z gry komputerowej Łowca prześlij do dnia 30 kwietnia 1994 roku na adres:

ŁOWCA - MAF
ul. Marszałkowska 28
00-639 Warszawa

*Te nagrody mogą
paść twoim łupem!*

- Mini Mercedes Janika od SOBIESŁAWA ZASADY LTD.
- 5 rowerów z ROMET BYDGOSZCZ
- 20 najlepszych gier komputerowych od IPS
- 70 nagród ufundowanych przez firmę COCA-COLA
- 35 kaset z najlepszymi filmami (m.in. Cztery pancerni i pies, Przygody psa Cywila) od TVP oraz 100 innych cennych nagród.

Publiczne losowanie nagród odbędzie się 1 czerwca 1994 roku o godz 11⁰⁰ w kinie LUNA w Warszawie. Pamiętaj o podaniu swojego adresu!

Już w kinach!



Joanna PARVINA Trzepiecińska i Mateusz JANIK Damiecki rozmarzeni na schodach.

Nieco będzie to skomplikowane, ale spróbujemy wam wyjaśnić genezę tytułu filmu. Otóż „Łowca” to polskojęzyczny skrót tytułu gry komputerowej pt. „Hunter from the Land of Great Bridges”, którą otrzymuje od ojca na urodziny Janik – bohater filmu. „Ostatnie starcie” zaś, to nazwa ostatniego levelu i jednocześnie finałowego epizodu w filmie. Janik (Mateusz Damiecki) od pewnego momentu sam staje się łowcą i walczy o uwolnienie porwanego ojca (Wojciech Malajkat).

Tego jeszcze nie było u nas w kraju! Nie dość, że ktoś w końcu nakręcił film trącający o komputery, to jeszcze równocześnie z premierą filmu ukazała się na rynku gra komputerowa na Amigę. Wróćmy na chwilę do filmu, który jest kamieniem milowym w rozwoju przemysłu równoległej rozrywki.

Jednym z najstarszych i chyba najciekawiej zrealizowanych filmów poświęconych rzeczywistości wirtualnej (Virtual Reality) był „Tron” Stevena Lisbergera – wyświetlany w ubiegłym roku w naszej telewizji, a z nowszych produktów „Kosiarz Umysłów” Breta Leonarda. Oba filmy próbują zhumanizować nieco świat komputerów poprzez odniesienia do życia codziennego. Tłumacząc skomplikowane sprawy nowoczesnej tech-

na cartridge. Są to drobniutki i uważamy, że można przybliżyć oko, ale następny film winni cenzurować pod tym kątem specjaliści!



„Łowca” Level 1 – Pościg, Amiga

Powiedzieliśmy, że razem z premierą „Łowcy” (20 stycznia 1994 r. w kinie Luna w Warszawie) ukazała się gra komputerowa. ŁOWCA firmy MTL MAXFILM (dystrybucja IPS) na Amigę otwiera serię „komputerowych hitów wielkiego ekranu”, co Amerykanie nazywają krótko „sequel”. Gra jest zręcznościówką i obejmuje cztery etapy: ucieczkę samochodem przed mikrobusem porwawczy, kompletowanie wyposażenia Łowcy w mieszkaniu, rajd motocyklowy oraz zbieranie liter hasła w tunelach metra. Już po pierwszym spojrzeniu widać: gra jest dość trudna! Nic dziwnego, wszak jej ukończenie owocuje

ŁOWCA OSTATNIE STARCIE



Tomasz THORN Sapryk i Sławomir GAETH Orzechowski gnają Wojciecha DUŻEGO JANA Malajkata.

niki na język wprowadzić mało precyzyjny, ale bardziej przyswajalny dla zwykłego śmiertelnika, który i tak nigdy nie pojmie jak to jest możliwe, że np. w telewizorze widać obraz.

W „Łowcy” mamy do czynienia z sytuacją nieco inną. Tu losy żywego człowieka i bohatera rozgrywanej przez niego gry komputerowej splatają się. Do pewnego momentu obie ścieżki fabuły podążają równoległe, by spleść się w nierozróżnialną już całość. Żeby przeżyć, trzeba wygrać! Nieświadomie wypowiadającymi kwestiami postaci filmu prowokują los, by zmusił je do walki o swoich bliskich z ożywionymi czarnymi charakterami gry HUNTER. Akcja zawiera typowe dla gier elementy: czynnik upływającego czasu, odpowiednie zasładowanie rekwizytów będących wyposażeniem bohatera, odgadnięcie i podanie hasła finałowego.

Film „Łowca – Ostatnie Starcie” jest pierwszą pełnoekranową jaskółką szalu gier komputerowych. Nie ma różnicy bez kolców i w kilku miejscach wyszedł jednak brak orientacji scenarzysty w dość podstawowych sprawach. Bohaterowie permanentnie nazywają cartridge do GameBoya dyskiećką, a samą konsolę grą. Druga wpadka – GameBoy ma grafikę czarno-białą, a pokazywana w filmie gra jest kolorowa. Poza tym pan Guido jadąc autobusem grał, świecąc do kamery pustym gniazdem

poznaniem kluczowego dla filmu hasła, dzięki któremu można wziąć udział w super konkursie (szczegóły na stronie obok) z bardzo atrakcyjnymi nagrodami. Do samej gierki jeszcze wrócimy, choć już teraz wypada nadmienić, że jest ona atrakcyjnie wydana, ma bardzo profesjonalnie przygotowaną obwolutę i zawiera jako dodatek książkę – scenariusz filmu.

Inicjatywa (tak mawiano przed 1989 rokiem) pod hasłem ŁOWCA pokazuje, że zaczyna się u nas już dzieć coś więcej, pokazuje też, że polski film może być barwny i optymistyczny. Film zawdzięcza wygląd niewątpliwie panu Jerzemu Łukasiewiczowi, który już nie raz pokazał klasę, np. Vabank I i II, Sexmisja, Kingsajz. Tym razem mistrz zamienił kamerę na krzesioko z napisem Director.

Waldemar Nowak
Marcin Przasnyski

P.S. Pragniemy uprzedzić wyjadaczy, że „Łowca” to nie „Gry Wojenne” ani „Gwiezdne Wojny”. Jest to produkcja kierowana głównie do młodszej publiczności (10-13 lat) – równoległości Janika. Na marginesie mówiąc, naszą absolutną faworytką wśród postaci filmu jest najbardziej dojrzała aktorsko Dzidzia (Martyna Dłużniewska). Zaś Wojciech Malajkat to już prawdziwa legenda polskiej komputeryzacji.



*Ty, Gaeth!! Co on tu robi?
Przecież w tym miejscu
plakatu powinien
wrzeszczeć Janik!*





- Dobranoc, Panie ministrze - powiedział stróż nocny, kiedy zamykałem drzwi swojego gabinetu.
- Dobranoc - odpowiedziałem i poszedłem w stronę głównego hallu, a potem w lewo do wyjścia.
- Dobranoc - zawołał strażnik.
- Dobranoc.
Wyszłem na zewnątrz. Nowurki poduszkiwiec Mercedesa już czekał. Ach, co za maszynka. Już miałem otworzyć drzwi, kiedy usłyszałem za sobą kroki. Upuściłem teczkę, sięgając jednocześnie drugą ręką do kieszeni płaszcza po mojego shotguna. Obróciłem się na pięcie i wymierzyłem broń w zbliżającą się postać.

SPACE CRUSADE



- Harry! to ja...
Faktycznie. To był on. Minister do spraw kontaktów z obcymi. Stał przede mną z twarzą białą jak papier.
- Jezu, mało cię nie rozwalilem.
- Przepraszam, że się skradałem, ale byłoby lepiej gdyby nikt nas nie widział.
- W takim razie zapraszam do środka. Podrzucić cię gdzieś?
- Do domu prezydenta.
Przerwałem na chwilę rozmowę, aby zaprogramować trasę pojazdu.
- Dobra. Mów o co chodzi.
- Szykuje się robota dla twoich chłopaków...
- Znowu kłopoty z obcymi?
- Tak. Przypadkiem wpadło w ich ręce parę ważnych dla nas rzeczy, które musimy szybko odzyskać. Nikt nie może się o tym dowiedzieć. Musimy zachować twarz przed społeczeństwem.
No tak. Do kogo innego mieliby się zwrócić ze swoimi problemami? Zresztą, pośrednio dotyczyło to także mnie. W końcu tylko ja, jako minister wojny, posiadałem grupy wyszkolonych komandosów i to moi chłopcy robili akcje na obcych. Dzięki temu udawało się ich jakoś kontrolować. A teraz...
- Mogę ci zaofiarować trzy nowe, jeszcze nie przetestowane drużyny - starałem się nie wzbudzić jego przesadnego zainteresowania.
- Co to za drużyny?
- Każda składa się z jednego człowieka - kapitana i czterech specjalnie skonstruowanych robotów - żołnierzy. Opracowałem dla nich nowe typy broni.
- Jaka to broń?
- Tu są projekty - odparłem i zająłem do teck.
- Spójrz. **BOLTER** - karabin elektrowyładowy małej mocy. Dobry do niszczenia przeszkód i słabych przeciwników.
ASSAULT CANNON - karabin szturmowy średniej mocy. Czasem udaje się nim niszczyć silnych przeciwników.
PLASMA GUN - ciężki karabin plazmowy. Niszczy wszystko po liniach prostych (poziomo, pionowo i na skos).
MISSILE LAUNCHER - wyrzutnia. Najgroźniejsza broń. Strzela w dowolny widoczny punkt. Nie należy jej używać, gdy w pobliżu celu znajduje się ktoś z twoich żołnierzy (chyba że chcesz go stracić).
Dla kapitana przygotowałem:
POWERAXE AND BOLTER - elektryczna siekiera i bolter. Ten zestaw pozwala kapitanowi dobrze walczyć wręcz i strzelać.
POWER GLOVE AND POWER SWORD - elektryczna rękawica i miecz. Kapitan nie może strzelać, ale jest nie do pokonania w walce wręcz.
HEAVY BOLTER - zmodyfikowana i bardziej uniwersalna wersja karabinu prądowego. Kapitan do-

brze strzela, a le podobnie jak wszyscy żołnierze jest słaby w walce wręcz.
- Czy to wszystko?
- Nie. Są jeszcze akcesoria dodatkowe.
BIO SCANNER - pozwala na identyfikację nieznanej formy na dowolną odległość.
MEDI-KIT - przywraca wszystkie punkty życia kapitanowi (kapitan ma ich sześć a żołnierze po jednym).
MELTA BOMB - powoduje, że w walce wręcz twój żołnierz losuje większą siłę.
BLIND GRENADES - oślepią obcych. Powodują, że nie zaatakują cię w następnej turze.
TARGETER - powoduje, że w czasie obrony lub ataku żołnierz, który ma zamontowane urządzenie w swojej broni, będzie mógł powtórnie losować swoją siłę.
DIGITAL WEAPONS - kapitan niebieskich będzie mógł powtórnie losować swoją siłę.
BIONIC EYE - To samo dotyczy kapitana złotych.
BIONIC ARM - i czerwonych.
BOLT PISTOL - Powoduje, że żołnierze z bolterami będą losowali większą siłę w walce wręcz.
COMBI WEAPON - Aby korzystać z tego urządzenia kapitan musi mieć **HEAVY BOLTER**. Może go wtedy używać normalnie lub jako **PLASMA CANNON**.
SUPERSENSORS - Żołnierze z ciężką bronią poruszają się bardzo wolno. Ta opcja pozwoli im dotrzymać kroku swoim kolegom z bolterami.
FORCE FIELD - Podnosi odporność zbroi kapitana do trzech.
CLOSE ASSULT BLADES - Żołnierze z bolterami mogą walczyć wręcz po przekątnej. Przeciwnik będzie się wtedy bronił z pomniejszoną siłą.
- Masz coś jeszcze?
- Oczywiście. Roboty są sterowane dodatkowo mierzakami.
MOVE IT! - Żołnierze mogą poruszać się dwa razy w ciągu tury i raz strzelać.
FIRE! - Żołnierze mogą dwa razy strzelać w ciągu tury i raz się poruszać.
BY SECTION! - Żołnierze mogą albo dwa razy strzelać albo dwa razy się poruszać.
CLOSE ASSULT! - Żołnierze z bolterami mogą strzelać podczas walki wręcz.
PHOTON GRENADES! - Obcy będą losowali mniejszą siłę w czasie walki wręcz.
HEAVY WEAPON! - jeden z żołnierzy z ciężką bronią może dwa razy strzelać i dwa razy się poruszać w ciągu tury. Rozkazy te nie dotyczą kapitana.
- Tak! To jest to, czego szukamy. Zapewne chciałbyś się dowiedzieć, z czym będziesz walczył:
UNIDENTIFIED - nieznana forma (wiesz, że coś się czai ale nie wiesz co - użyj **BIO SCANNER**).
RUBBLE - blokada stawiana przez obcych (nieumieżliwiają przejście - trzeba je rozwalić strzałem lub ręką).
GRETCHIN - najslabszy przeciwnik. Strzela niecelnie i bardzo słabo walczy wręcz.
ORK - jest silniejszy od poprzednika, ma też lepszą broń.
CHAOS MARINE - dość groźny. Dobrze strzela.
CHAOS MARINE WITH HEAVY WEAPON - to kumpel poprzednika uzbrojony w wyrzutnię.
CHAOS COMMANDER - Walczy wyrzutnią. Może narobić nieco problemów.
ANDROID - Także niebezpieczny. Ma bardzo mocną broń.
SOUL SUCKER - wyjątkowo odporna bestia. Nie ma czym strzelać ale w walce wręcz jest mistrzem. Zaleca się szybko go usunąć zanim zacznie szaleć.
DREADNOUGHT - potężna maszyna z którą będzie najwięcej roboty. W każdej misji jest tylko jeden egzemplarz. Niezawodny sposób na zmiatać drzwi.
- Myślę, że moi chłopcy poradzą sobie ze wszystkim.

– Nie wątpię. Ale jak sterować twoimi żołnierzami?

W odpowiedzi wyjąłem z teatru komunikator i włączyłem go.

– Widzisz te ikony na dole ekranu? Pierwsza z lewej umożliwia przesuwanie mapy. Następnie poruszanie, strzał, walka wręcz, rozkazy dla robotów, dodatkowe akcesoria, otwieranie/zamykanie drzwi, skanowanie terenu (wykrywanie obcych), koniec tury. Następne ikony służą do wskazania postaci którą będziesz sterował, a ta ostatnia to zmiana widoku na trójwymiarowy. Czy to nie dom prezydenta?

– Tak. Spotkamy się jutro żeby omówić szczegóły. Dobranoc.

– Dobranoc.

Polityków podsłuchał
Dr Destructo

GREMLIN'93

1MB AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB 1 2+1

STRATEGIA

85% 80% 85%

FIRE AND ICE



FIRE & ICE to najbardziej typowa z typowych zręcznościówka – rytmiczna muzyczka, bieganie-skakanie-strzelanie, kilka plansz w różnych sceneriach, a na końcu decydujący pojedynek z uosobieniem zła.

Cool Coyote ma twardy orzech do zgryzienia. Z krainy wiecznego lodu musi dostać się do samego Egiptu, gdzie w sercu piramidy zmierzy się z Okropnym i Żym Kościkiem.

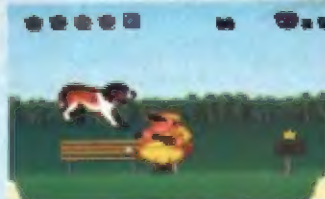
Centrum Dowodzenia Temperaturą Kuli Ziemskiej postawiło przed Coyote



zadanie, któremu powinien sprostać, bo inaczej rozchwilany energetycznie świat przekształci się albo w lodówkę, albo w kuchenkę mikrofalową.

Droga wiedzie z lodowej krainy przez lasy, zamek, wodospady, skały i powietrzne wysepki – zamieszkałe przez odpowiednich do scenerii tubylców. Bronia Coyote są specjalne mrozące kulki, które zatrzymują na chwilę tubylca – Coyote jeśli zdąży, może go wtedy elegancko wdeptać w ziemię. Niektórzy tubylcy mają przy sobie fragmenty specjalnego klucza, który w całości otwórz przejście na następną planszę.

To nie koniec atrakcji, bowiem po drodze czekają zastawione na różnie pułapki – spadające sopły, trujące kwiatki, ostre dzidy albo zięjące chłodem przepaście.



BEETHOVEN'S 2nd

Elegancka psia rodzinna – Tata Beethoven, Mama Beethovenowa i czworo brzdąców-klawiszów. Niesforna dziewczynka rozbiegła się po mieście i teraz stary musi znaleźć każdego

psiaka i dostarczyć zrozpaczonej żonie. Chubby zawlurzył się na przedmieściach, Mozgubiła się w parku, Tchaikovsky utknął nad jeziorem, zaś Dolly przepadła na pustkowiu. Zadanie



starego: dotrzeć do szczeniaka, oszczekać gnoja, w zęby go i z powrotem do domu!

John Zabyka

KLAWISZOLOGIA

kursory lub joy – poruszanie

A – skok

fire (SPACJA) – szczekanie

góra + fire – czołchanie się

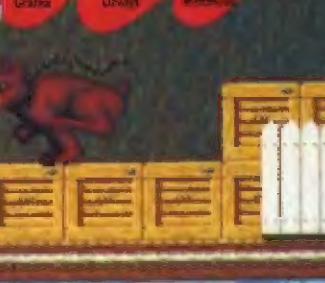
dół + fire – chwytywanie w zęby

HITEC'93

1MB AMIGA PC
PC VGA, SB 1 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

75% 75% 80%



Las tropikalny, PC



W świątyni, PC



BRONIE

Duże kule – spadając rozbijają się na mniejsze

Średnie kule – nie rozbijają się, tylko gromadzą na ziemi

Skaczące kule – bodskają i pękają w powietrzu jak Bobby-Traps w Wietnamie

Fontanna kulek – i wszystko wokół jest w kulkach

Szczekanie – skuteczne postraszenie wroga

Chmurka – poraża przeciwnika kwaśnym deszczem

Magia – chroni przez chwilę najbliższe otoczenie Coyote

KLAWISZE TRAINERA

1..7 – wybór dodatkowej broni

F7, F8 – zmiana levelu

k – skompletowanie klucza

CRAFT GOLD'93

1MB AMIGA PC
PC VGA, SB 1 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

85% 85% 90%





Zapowiedzi dotyczące kolejnego symulatora z serii GREAT WAR PLANES były pełne euforii. Screeny wyglądały obiecująco – wszystko w podwyższonej rozdzielczości (HiRes) z cieniowaniem Gouraud'a. Miał to być symulator o wiele lepszy od poprzednich, lecz ostateczny wygląd nieco różnił się od zapowiedzi.

ACES OVER EUROPE bardzo niewiele odbiega od poprzednich Asów (znad Pacyfiku). Uważny obserwator dostrzeże bardziej dopracowane sylwetki samolotów i bardziej miękkie reagowanie na stery, jednak zmiany są niestety niewielkie.

ACES OVER EUROPE daje możliwość latania różnymi samolotami myśliwskimi ówczesnych państw uczestniczących w II Wojnie Światowej. Do wyboru jest kilka kampanii. Wielkie szkoda, że wszystkie scenariusze do czasu dwóch ostatnich lat wojny, czyli obejmują uderzenie w Normandii i upadek Trzeciej Rzeszy.

Tak jak poprzednie, ACES OVER EUROPE jest bardzo dobrym symulatorem. Grafika i dźwięk stoją na standardowo bardzo wysokim poziomie. Wybór opcji uprzyjemniają ładne rysunki, zdjęcie motywami walk lotniczych i wiele animacji z twoimi wyczynami.

TAKTYKA WALKI

Pilot myśliwski nie mógł uskarżać się na brak zajęć, czy monotonie rutynowo wykonywanych zadań. Aby zrobić na tym stanowisku karierę lub chociażby dotrzeć do końca wojny, musisz opanować dwa odmienne rodzaje zadań: walkę powietrzną oraz

atakowanie celów naziemnych. Niezależnie od wybranego typu samolotów, będziesz miał do czynienia zarówno z jednym jak i drugim, tyle że w różnych proporcjach. Jeżeli lubisz tylko walkę z samolotami przeciwnika, wybierz stronę aliantów (USA lub Wielka Brytania), a za swój samolot P-51D Mustang, lub Spitfire. Zwolennicy precyzyjnego bombardowania bardziej zadowoleni będą z dwusilnikowych Mosquito czy Lightingów.

WALKA POWIETRZNA

Podstawowym zajęciem pilota myśliwskiego II Wojny Światowej było ruszanie głową – w sensie jak najbardziej dosłownym. Przegapienie nadlatującego przeciwnika groziło, że już do końca życia zastanawiał się będzie nad tym, skąd wzięła się w jego ciebie ta wielka dziura po 20-milimetrowym pocisku...

W ACES OVER EUROPE na szczęście nie będziesz miał aż takich zmarznięć. Twoi koledzy z eskadry mają zastrzybić wzrok, więc w trakcie przelotów możesz się odprężyć. W trakcie samej walki będzie już całkiem inaczej. Widok samolotu wroga za twoim ogonem będzie ostatnim widokiem, jaki będziesz w stanie zarejestrować, bo za moment on cie zastrzeł. Jak uniknąć wroga, którego jeszcze nie widzisz, a goy zobaczysz to już za późno na unik? Te zagadki poznasz w mikroskopi medytacji transcendentalnej i posiadaczom trójwymiarowej wyobraźni.

Samolot myśliwski najłatwiej jest zestrzelić od tyłu. Masz wtedy największą szansę na celowanie, a przeciwnikowi trudno będzie uciec spod ognia jakimś zaskakującym manewrem, którego nie

mógłbyś skopiować. Gdy siedzisz już na ogonie przeciwnika pamiętaj, że w powietrzu są jeszcze jego koledzy, których może wzać na pomoc. Najlepszym co możesz zrobić, to zapomnieć o regulamym oglądaniu się za siebie. Jeżeli pomoc nie nadejdzie, to nie powinieneś pozwolić facetowi uciec. Komputerowi lotnicy mają bardzo ograniczony repertuar zwodów, choć wykonują je zdecydowanie i z dużą konsekwencją. Klasycznym manewrem jest boczka. Wykonanie tego manewru prowadzi do tzw. walki korowej, w której walczący, zaciągając zakręt, starają się wysunąć na ogon przeciwnika i umieścić sylwetkę jego samolotu w kłóży celownika (nie zapominaj o odłożeniu niezbędnej poprawki).

Taki sposób rozegrania walki będzie odpowiedni, jeśli masz bardzo zwrotny samolot, np. P-51, Spitfire, Fw-190A lub D. Jeżeli samolot przeciwnika jest tak samo zwrotny jak twój lub nawet zwrotniejszy, nie przesądza to jeszcze o wyniku walki. Drugim czynnikiem wpływającym na przebieg skreślenia zakrętu redukując moc silnika, lub kierując nos samolotu nieco ponad ho-

ryzont. Wydaje się, że piloci przeciwnika nie wykorzystują tych możliwości do końca, i gdy zyskasz przewagę, będą ratować się raczej zmianą kierunku skreślenia, niż dalszym jego zacieśnianiem.

W trakcie walki powinieneś stale pamiętać o silnych i słabych stronach własnego samolotu. Jeżeli twój samolot ustępuje przeciwnikowi zwrotnością, nie jest to jeszcze tragedia. Może ma za to większą prędkość wznoszenia? Np. Li-

ACES + OVER

ghting nie ma szans w kolowej walce z Focke-Wulfem (Fw-190A), ale szybkością zyskuje wysokość. Wykorzystaj tę właściwość do szybkiego odzyskiwania wysokości i atakowania przeciwnika z góry. Manewruj też raczej w pionie (pełna, przewrót Immelmanna) niż w poziomie.

Jeśli chcesz uniknąć zestrzelenia, nigdy nie leć prosto! W razie ostrzeżenia z duża nie wykonuj prostych manewrów tylko w jednej płaszczyźnie (np. długich zakrętów w poziomie). Jeśli przeciwnik celuje do ciebie, będzie miał czas by pomierzyć odpowiednią poprawkę do strzału. Gdy wykonasz właściwy nawrót, zarówno w poziomie jak i w pionie, z manewru obronnego możesz przejść od razu do ataku komputerowych pilotów można zdecydowanie. Nie są oni asami akrobacji, lecz celują tak, aby cały czas spoczył na stracony. Nie wchodzi im lekkomyślnie pod tury!

ATAK NA CELE NAZIEMNE

Bombardowanie? To bardzo proste: cel jest nieruchomy, samolot leci do przodu, bomby po paraboli. Możesz ułożyć sobie obronienie drugiego stopnia lub zwyczajnie wysilić wyobraźnię. Najprościej nadlatywać nad cel poziomo, na wysokości nieco ponad 1000 stóp, wznosić F61 zrzucić bomby, gdy cel pojawi się u góry ekranu. W ten sposób najłatwiej trafić w cel i zostać zestrzelonym przez artylerię przeciwlotniczą.

Inaczej wygląda bombardowanie z lotu nurkowego. Podążasz pod kątem



Nietypowy sprzęt jak na tamte czasy!

Bośacka kolomyja, PC

EUROPE

to jest podobne do ataku rakietami. Rakety mają jednak własny napęd i możesz oczekiwać, że polecą na cel, który masz w celowniku. Bomby nie mają silników, więc musisz celować poza cel, w który chcesz trafić, zważając na błąd niezbyt wysoki nad celem.

Atak rakietami i ogień działek nie powinien przysparzać kłopotów. Jedynym problemem jest ziemia, z którą na pewno nie powinienes się zderzyć. Najlepszym torem lotu jest łagodne nurkowanie. Większym problemem może być natomiast zalenie celu ataku. Jeśli jest to podział lub kolumna czołgów, na pewno nie zauważysz ich z wysokości ponad 3000 stóp. Rekomenduję 1000 stóp. Jeśli całkiem nie możesz znaleźć celu, spójrz na mapę i wywołaj RECON PHOTO. Pod zdjęciem będziesz miał napisaną aktualną odległość i kurs do celu.

MISJE

Baza obarcza Cię różnymi misjami, za wykonanie których nie wynagradzają Ci za nie wykonanie. Każda misja ma swoje cele. Jeśli walczysz w tej grze, dowództwo narzuca Ci misję, natomiast wybierzesz opcję 14 - SINGLE MISSION, możesz wybrać, w jaki sposób chcesz zginąć.

TRAINING MISSION - różne misje treningowe pozwalające zapoznać się z samolotami, uzbrojeniem i taktyką walki. Podczas treningu możesz wyćwiczyć wszystkie rodzaje misji.

DOGFIGHT A FAMOUS ACE - walka powietrzna z jednym z asów ówczesnego lotnictwa. Starcie z mistrzem walki w przestworzach jest bardzo ciężkie i najczęściej to właśnie przegrasz.

DOGFIGHT A SQUADRON - walka powietrzna pomiędzy dowodzoną

przez Ciebie grupą lotniczą, a samolotami wroga. Podczas tej walki można potrenować działanie w grupie, a także nauczyć się rozpoznawania samolotów. W tej grze bardzo duże znaczenie ma rozpoznanie przeciwnika, gdyż może się okazać, że właśnie odstrzeliłeś skrzydło nieznajomej maszyny. Rozpoznanie jest proste, jeśli chodzi o samoloty znacząco różniące się sylwetką (np. łatwo odróżnić P-38 od Heinkel Wulfa), jednak z daleka podobne samoloty odróżnia się bardzo trudno.

FIGHTER SWEEP - kolejna misja związana z walką w powietrzu.

SCRAMBLE - wrogie samoloty atakują Twoją lotnię. Twoim zadaniem jest odnieść i zniszczyć instalacje naziemne przed atakiem. Jesteś w niekorzystnej sytuacji, gdyż przeciwnik nad Tobą przewodzi walkę w powietrzu. Podczas SCRAMBLE nie możesz używać pocisków rakietowych przed atakiem, dlatego też utrzymywano pewną ilość samolotów w powietrzu.

ESCORT BOMBERS - twoim zadaniem jest eskorta grupy bombowej. Musisz eskortować bombowce do celu, a następnie dopilnować ich powrotu do bazy. Jeśli walczyłeś z alianckimi, to na pewno nie było to łatwe, tym bardziej, że stają się słabsze przeciwnicy. Wcześniej do skonałi Niemcy lotnicy potrafili rozbić całe zgromadzenia bombowców na wyprawie bombowej na Zagłębie Ruhry powrócił jeden samolot ze wszystkich bombowców i samolotów eskorty. Gdy eskortujesz bombowce zwracaj uwagę na wszystkie maszyny uszkodzone i te, które opuścili szlak, gdyż bombowce w zwanym szyku potrafią dość dobrze nawzajem się osłaniać, przując z niezliczonej ilości działek i karabinów, zaś pojedyncze są bardzo łatwym łupem.

FLY A HISTORIC MISSION - możesz wybrać jedną z kilkunastu misji, które miały naprawdę miejsce podczas II Wojny Światowej.

INTERCEPT BOMBERS - twoim zadaniem jest atak na grupę bombowców przeciwnika. Różne stosowano metody ataku, jednak podstawowym pro-

blemem jest wyczucie w miarę spokojnego kawałka przestrzeni. Istotną rolę odgrywa przy tych misjach element zastraszania.

ANTI SHIPPING STRIKE - atak na zespół morski. Jest to trudne zadanie i na ogół do takich misji używano lotnictwa morskiego wyposażonego w torpedy. Przy takim ataku pamiętaj, by podchodzić w miarę blisko po ataku jak najszybciej wywać się ze strefy ognia.

INTERDICTION - atak na określone cele naziemne na terenie przeciwnika. Bardzo utrudnia życie przy tych atakach obrona przeciwnicza, dlatego też warto zniszczyć parę stanowisk przeciwniczych przed atakiem na cel główny. Dobrze przeanalizuj zdjęcia lotnicze z zaznaczonymi celami, aby uniknąć niszczenia stodoł zamiast bunkrów. Przy ataku rakietowym pamiętaj, by dobrze wycelować miejsce uderzenia, zaś przy bombardowaniu warto zyskać widoku w dół.

CLOSE SUPPORT - znowu atak na cele naziemne przeciwnika. Należy użyć tych misji bardzo ostrożnie, ponieważ samoloty przeciwnika mogą wystrzelić pociski przeciwko Tobie. Musisz tylko uważać, by nie grzebnąć w głębie, bo reszta to łatwizna.

CROSSBOW - uczestniczysz w operacjach mających na celu osłabienie potencjału przeciwnika. W tym celu używasz pocisków rakietowych, które mogą zniszczyć magazyny, lotniska, magazyny.

Kalitek & PeYoti

KŁAWISZOLOGIA

+, -, 1-9 - zmiana mocy silnika. 9 nie jest mocą maksymalną i naciskając „+” możesz wydusić jeszcze trochę.

Widoczki

F1 - do przodu

F2 - do tyłu

F3 - w lewo

F4 - w prawo

F5 - w górę

F6 - w dół

F7 - widok na samolot

Naciskając drugi przycisk joysticka i poruszając nim, możesz obejrzeć swój samolot ze wszystkich stron.

F10 - ekran opcji

A - autopilot

DYNAMIX'93

PC VGA, SB

SYNTHESIZER

90% 80% 90%

Ctrl-B - skok ze spadochronem

D - odrzucenie zewnętrznego zbiornika paliwa

G - przełącznik działek i karabinów maszynowych

F - klapy (przełącznik trzypozycyjny)

L - podwozie

M - mapa nawigacyjna

R - odpalenie rakiet

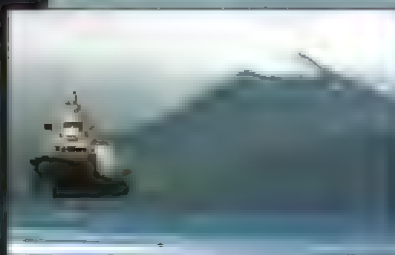
BACKSPACE - rzut bomb

<1> - ster kierunku

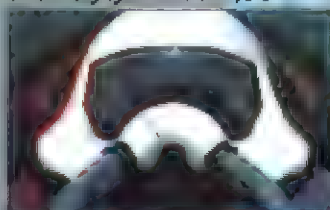
SPACE - spist

Dumni oliznęli stakują, PC

Czasem dumni też uciekają, PC



Podwodny symulator lotu, PC



– Karla pływacka jest? – zapytał przewodniczący

– No, niestety, jakby to powiedzieć? Raczej nie. Zdecydowanie nie ma – odpowiedziałem.

– No to do łodzi podwodnych – zagrzewał wyrok

– Ale ja myślałem o myślnicach – ci cholku zauważyłem

– O myślnicach? Bez karty pływackiej? Mówi nie ma! – krzyknął szef komisji – Wybierac: Mars lub łódź podwodna!

– To ja już wezmę te rodzaje – powiedziałem, myśląc o karnych kompaniach na Marmurze.

W ten sposób dostałem się do podwodnych sił amerykańskiej floty morskiej. Pod wodą spędziłem wiele godzin (połowę w bańce treningowej, gdyż Ameryka dba o swoich chłopców) i coraz mniej podobalo mi się w wojsku. Dyscyplina rozluźniała się, każdy kombinował jak mógł. Kapitan wyjechał połowę rocznego zapasu paliwa dla podwodnej łodzi dalekiego zasięgu na swoim małym skuterku, operatorzy aparatury lokacyjnej zalogowali kapłanów i większość czasu spędzali na nagrywaniu i słuchaniu muzyki na wspartej aparaturze znajdującej się na pokładzie amerykańskich łodzi podwodnych, od wielu rękopisów przenosiliśmy też żadnej broni, gdyż oficjalnie torpedy zalogowały

własną firmę i przewoziły zamiast torpedeł dźwiękowe lub odpady radioaktywne. Odpalał część kasy nawigatorowi pływającym między portami wyznaczonymi przez niego, a nie przez dowódcę.

Poświęciłem więc opuszczać wojnę i podjąć działania wojenne na własną rękę. Okres był ku temu bardzo dobry, gdyż wiele wielkich korporacji rywalizowało ze sobą w kosmosie, powietrzu, na lądzie i pod wodą. Mnie interesowała podwodna część tego biznesu.

Dowiedziałem się, że każdy początkujący najemnik powinien skończyć kurs. To też zapisałem się do owej sobotniej szkoły dla zabójców. Centrum operacyjne składało się z sześciu z tych samych elementów, moją soborą w nim wybrałem którąś z kampanii (NEW CAMPAIGN), wskoczyłem do symulatora (SIMULATED COMBAT), pobawiłem się opcjami gry (GAME OPTIONS), powiedziałem wszystkim kto ja jestem (PILOT ROSTER), przeczytałem rozkazy (MISSION BRIEFING), wybrałem sprzęt (CONFIGURE SUBS) i rozpocząć misję (BEGIN MISSION).

Urządzeń, którymi można wykańczać bliźnich jest niewiele, ale są za to dość skuteczne. Zawsze do wyboru mam torpedy (moje ulubione), rakietę i wabik na torpedy (DECOY). Później przyszła kolej na zapoznanie się ze sprzętem, jakim są jednostkowe wielofunkcyjne łodzie podwodne. Składają się one z pancerza, bebechów i ekranów. Niewiele obchodzi mnie pancerz (był trzymał), także mało interesujące są bebechy (były działające), jednak ekranów musiałem się kuć parę nocy, by zdać egzamin na podwodniaka.

Łodzie podwodnych jest wiele, jednak mają one podobną awionikę – składa się ona z trzech większych ekranów i jednego mniejszego. Ekran po lewej stronie kokpitu ukazuje charakterystykę aktywnego punktu nawigacyjnego, tzn. kurs do niego, jego głębokość, odległość itp. Ten ekran pokazuje także na czerwono odległość od gleby, jest ona bardzo ważna, gdyż nie uważając na nią rozbiłem dwie łodzie treningowe. Duży środkowy ekran pokazuje wszystkie dane o aktywnym celu. Znajduję się tam jego status, typ, odległość,

namiar, kurs, prędkość i pa-

re innych informacji. Małutki ekranik znajdujący się powyżej, tego dużego pokazuje kurs łodzi podwodnej, ustawienie przepustnicy, prędkość i głębokość na której znajduje się łódź. I ostatni wyświetlacz (ten z prawej) podaje informacje o aktywnej broni i status sonaru. Wyświetlany jest jeszcze pasek (złoty lub czerwony). Wszyscy instruktorzy mówili mi, jak to on nie jest ważny (ten pasek, nie instruktor), gdyż pokazuje on, jakie szanse na wykrycie ciebie ma przeciwnik. Jeśli jest on złoty, to wszystko w porządku, natomiast czerwony oznacza, że robisz stanowczo za dużo szumu.

Po zaliczeniu egzaminu teoretycznego z praw i obowiązków młodego najemnika, czekała mnie jeszcze seria egzaminów praktycznych. Na początku były to proste ćwiczenia polegające na pływaniu tuł tam. Miałem pływać od jednego punktu nawigacyjnego do drugiego. Cóż łatwiejszego, gdy punkty nawigacyjne oznaczone są zielonymi trójkątami. Wystarczy skierować się do takiego trójkąta i punkt z głowy. Później przyszła kolej na testy z użyciem broni. To także nie sprawiło mi większej trudności. Trzeba tylko było pamiętać kilka zasad BHP przy użyciu broni podwodnej. Rakiety trzeba odpalać, gdy cel doczony będzie czerwonym rombem, a do bomb łodzi musi dokładnie wskazywać cel, gdyż nie posiadają one żadnych systemów naprowadzania. Torpedy należy odpalać także, gdy romb jest czerwony, jednak wcześniej niż rakietę (zmniejsza się szansa trafienia). Torpedy mają automatyczne systemy naprowadzania, więc nie trzeba starannie celować.

Systemy naprowadzania to bardzo dobra rzecz, gdyż jeśli przeciwnik zmyli torpedę, poszukuje ona celu dalej i drugi raz może mu się to nie udać. Gorzej jeśli ja jestem celem dla torpedy, lecz nie jest jeszcze tragicznie. Jeden z instruktorów dał mi najlepszą radę. Mawiał on, że jeśli torpeda znajdzie się za twoją rufą należy wyrzucić wabik i wyzyskać największe manewry. Jakże tylko przyjdą do głowy. Jeszcze jedna ważna rzecz, manewrowanie należy odpowiednio używać sonaru, szczególnie jest to ważne przy wszelkiego rodzaju zwadach. Nie ma sensu cały czas pływać na włączonym sonarze, gdyż wtedy jestem idealnym celem. Warto co pewien czas uruchamiać sonar aktywny, jednak najlepiej większą część misji przepłynąć z pasywnym sonarem.

Po zdaniu wszystkich egzaminów wybrałem kampanie, przed każdą misją pilnie studiowałem rozkazy i oglądałem mapki, poczym hasałem po morskich głębinach. Teraz siedzę w kapsule ratunkowej, na dnie morza, zapasu powietrza mam na 234,5 sekundy, więc pesymści mogą powiedzieć że moja sytuacja jest kiepska, ale i tak było O.K.

stopniowo powrócić do bazy.

WEAPONS TEST – płyniesz do trzeciego punktu i niszczysz napotkane tam cele, następnie powrót i misja skończona.

DRONE DESTRUCTION – płyn do drugiego punktu i zniszcz znajdującą się tam celę.

MULTIPLE KILL – płyn do drugiego punktu i zniszcz trzy automatyczne łodzie podwodne.

DEEP DIVE – płyn do drugiego punktu i zniszcz automatyczną głębinną łódź podwodną.

NORTH ATLANTIC – THE TREASURE TROVE – Kolejny konflikt pomiędzy rywalizującymi korporacjami. Zgoda większych dochodów doprowadziła do normalnych działań wojennych.

HUNT THE ROBOT – twoim zadaniem jest zniszczenie kilkunastu wrogich automatycznych maszyn górniczych.

POWER STATION – eskortujesz grupę saperów. Ich zadaniem jest wysadzenie

SUB

elektrowni podwodnej. Musisz zniszczyć pas minowy i wrogie łodzie podwodne.

DAS BOOT – odszukaj starego niemieckiego U-Bootu, który wóził na pokładzie srebro, złoto, dzieła sztuki, grabion w Europie. Musisz zniszczyć statek, który będzie chciał przechwycić ładunek.

THE EXTRACTION – eskortujesz grupę uderzeniową, której zadaniem jest porwanie słynnego oceanografa dr. Evansa. Po przechwyceniu celu zniszcz statek będący w śladzie.

SHOOTING MOTHER – twoim zadaniem jest zniszczenie statku wspomagającego „Mother One”.

MINER FORTY-NINER – zniszcz grupę uderzeniową przeciwnika, która atakuje instalację w naszym sektorze. Uwaga! bo system obrony jest stary i atakuje najbliższe cele nie rozróżniając ich statusu.

ROUTINE PATROL – typowy patrol pomiędzy podanymi punktami. Uwaga! nawrocie statki.

THE NET – musisz sparalizować system dowodzenia wroga poprzez zniszczenie sieci transmisyjnej i sieci przekazywania.

RAID THE TITANIC – musisz zaatakować atak przeciwnika. Uwaga! gdyż w skład zespołu uderzeniowego wchodzi łódź z napędem i bronią atomową. Musisz ją zniszczyć za wszelką cenę.

ANTARCTICA – THE HOT COLD WAR – w bardzo ważnym ekonomicznym i militarnie regionie świata – Antarktyce, dwie konkurujące firmy robią sobie różne świństwa. Eskalacja aktów przemocy doprowadziła do otwartej wojny pomiędzy nimi. Jedną ze stron angażuje cię, byś walczył w jej barwach.

SAVE THE WHALE – twoim zadaniem jest zwiad w okolicy silnie chronionej fauny podwodnej. Na pokładzie masz Transponder – urządzenia zakłócające pracę systemu.

MISJE

SWORD AND SHIELD INITIATION – seria kłótni misji przewidzianych dla każdego zółtodzieba.

NAVIGATION TEST – musisz popłynąć do trzech punktów nawigacyjnych, a a na-



mu obronnego przeciwnika. Ogień możesz otworzyć wyłącznie po tym jak zostaniesz zaatakowany. Gdy zakończysz rekonesans wracaj do bazy.

ICEBERG AHOY! – Twoim zadaniem jest eskorta konwoju podwodnego pomiędzy dwoma punktami. Spodziewaj się ataku przeciwnika.

RESCUE AT RIG FIVE – zostajesz dowódcą misji ratunkowej. Musisz uratować załogę atakowanej podwodnej platformy. Czas na wykonanie misji: godzina.

THE FRILLING FIELDS – znajdzi zniszczyć kilka podwodnych koparek. Uważaj, gdyż musisz pozostawić niewykrytym, a jeśli ktoś cię namierzy, pamiętaj żeby go zlikwidować.

DEADLINE – musisz odszukać podwodny kabel komunikacyjny. Kabel jest niewidoczny, więc kieruj się na stację przekaznikową. Jeśli znajdziesz kabel, będzie można założyć podsłuch, a wtedy twoja korporacja

SECOND STRIKE – atakujesz wrogą platformę podwodną.

CLOSING THE PIPELINE – musisz wykonać przemyślny atak na cele związane z podwodnym łańcuchem dostaw. Zniszcz tylko stację pomp i cztery cele wokół niej, inaczej możesz spowodować wylew ropy do morza.

TANKER RAID – musisz zniszczyć grupę bojową przeciwnika, której zadaniem jest atak na zespół tankowców.

BEIJING GAMBIT – musisz powstrzymać masową atak sił przeciwnika. Walcz do ostatniej torpedy, gdyż od tego zależy powodzenie kampanii.

BEIJING CHECKMATE – musisz zniszczyć pojazd generała Yu Longyia, szefa chińskiej Floty wojennej.



WYWAR 2050

- F3 – widok z zewnątrz
- F4 – inny widok na swoją łódź
- F6 – widok tył-ce
- F7 – widok celty
- F8 – widok z pozycji celu
- 1 – mapa
- 2 – uszkodzenia
- 3 – łączność z innymi jednostkami
- 4 – przegląd konstrukcji podwodnych
- 5 – rozkazy otrzymane na odprawie
- 8 – napełnianie zbiorników balastowych wodą
- 9 – zrzucenie stanu balastu
- 0 – wypompowywanie wody ze zbi. balastowych
- +/- – ciąg
- Shift + - – ciąg na zero
- Shift + = – ciąg na maxa
- I – 1/3 ciągu
- J – 2/3 ciągu
- Backspace – zmiana aktywnego uzbrojenia
- W – zmiana aktywnego waypointu
- R – ilość i jakość wyświetlanych detali
- P – pauza
- S – tryb pracy sonaru
- D – wysłanie wabika (decoy)
- H – HUD on/off
- ~ – zmiana widoku
- M – mapa
- Enter – zmiana aktywnego celu
- < – obrót w lewo
- ~ – widok do przodu
- > – obrót w prawo
- Shift A – przyspieszenie upływu czasu
- Shift Q – wyjście z misji
- Shift E – karta pulpitu

cja będzie miała dodatkowy atut w rękach.

THE SPY IN THE FRIDGE – kolejna misja ratunkowa. Tym razem odnajdziesz cel, gdy zlokalizujesz boję akustyczną. Musisz się spieszyć, gdyż nadciąga zła pogoda, która uniemożliwi wykonanie misji.

TIPTOE THROUGH THE MINEFIELD – przeprowadź rekonesans wokół systemu obronnego głównej bazy przeciwnika. Musisz zidentyfikować wszystkie echa sonarowe.

IS THERE ANYBODY OUT THERE? – przeciwnik wysłał oddział, mający na celu atak na flagowy statek twojej korporacji. Rozkaz: znaleźć i zniszczyć przeciwnika.

ICEBREAKER – atak na główną bazę przeciwnika.

SOUTH CHINA – TROUBLE IN PARADISE – Kolejny konflikt i kolejna szansa na pieniądze. Tym razem wojna rozpoczyna się na morzu Chińskim i toczona jest przez trzy wrogie firmy. Na dodatek w konflikt mieszają się siły armii federalnej.

THE ECO-WARRIORS – czeka cię patrol, podczas którego musisz zidentyfikować wszystkie łodzie podwodne i echa sonarowe.

HOIST THE JOLLY ROGER! – spiesz na ratunek dwóm statkom handlowym atakowanym przez piratów.

DEFENDING THE GEISHAS – patrol wokół kurortów wypoczynkowych.

LIGHTS! CAMERA! ACTION! – musisz ślimkować akcję bojową. Film będzie użyty do celów instruktażowych oraz propagandowych.

FISHING RIGHTS – pioszczysz ławicę należąca do konkurencji. Jeśli zostaniesz zaatakowany, odpowiedz ogniem.

THE REPAIR CONVOY – eskortujesz statek naprawczy. Musisz przechwycić i zniszczyć wszystkie wrogie łodzie podwodne.

SEA OF JAPAN – SMALL INSULTS AND BIG BUSINESS – w bardzo ważnym ekonomicznym rejonie, u brzegów Japonii, rozgorzała walka pomiędzy wielkimi międzynarodowymi korporacjami. Czeka cię wielkie pieniądze i bardzo trudne misje.

NO ARTIFICIAL COLOURING OF FLAVOURINGS – przed tobą rekonesans wokół sonarowej banery chroniącej automatyczne maszyny wydobywcze.

SATELLITE DOWN – twoim zadaniem jest odnalezienie satelity komunikacyjnego, nad którym stracono kontrolę. Jest on ważny ze względu na informacje, jakie przekazywał.

TO CATCH A THIEF – patrolujesz rejon, w którym testowana jest nowa łódź podwodna.

THE DUMPING GROUND – musisz zniszczyć wrogie łodzie podążające w kierunku stacji badawczej.

SUBMARINE GRAVEYARD – przeprowadzasz misję, w której musisz zadać ciosy wymierzone w instalacje podwodne, łodzie pomocnicze i inne cele przeciwnika. Następnie zrzucić wrak łodzi podwodnej, by podejrzana co do sprawcy ataku rzucić na inną korporację.

TOURIST ATTRACTION – dowodzisz bardzo niebezpieczną misją ratunkową.

BLIND RUN – zostajesz pilotem doświadczalnym. Musisz przelecieć nową łódź podwodną.

HARBOUR BOMBARDMENT – musisz zniszczyć system obrony wokół portu przeciwnika. Następnie wpłynij do portu i umieść w nim boję radiolokacyjną naprowadzającą rakietę.

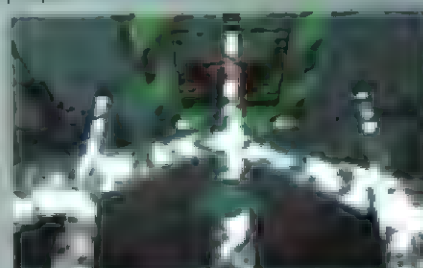
EARTHQUAKE! – musisz zrzucić bomby na bardzo ważną elektrownię przeciwnika.

KaTeck

P.S. I żebyście nie myśleli o mnie jak o zaupracowanym szczerze ładowym – łódź to łódź i koniec, bo przecież nie nazwę tych plastikowych bałyszków z XXI wieku okrętami!

KLAWISZOLOGIA

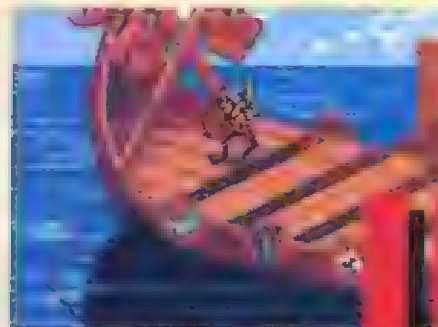
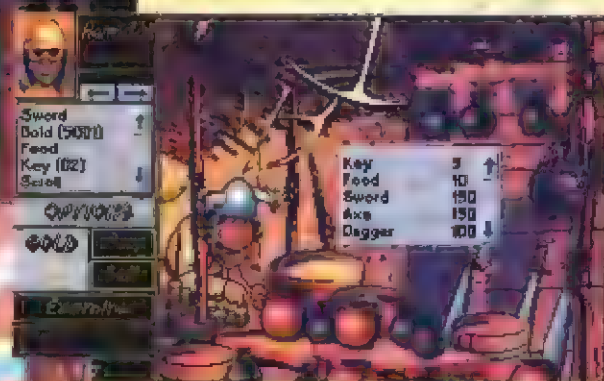
- Esc – MENU
- F1 – widok z kabiny
- F2 – widok z kabiny bez przyrządów



MICROPROSE '93

PC VGA, SB 5
STIMULATOR
90% 80% 90%





Screensy - PC i Amiga (są jednakowe)



HEIMDALL

CZTEREJ WIKINGOWIE

Norweska legenda opowiada o czasach, kiedy to Bogowie Valhali i Asgaardu stworzyli Wikingów. Bogowie tak ukochali swoje dzieci, że bardzo często je odwiedzali w ich padole. Jednak po pewnym czasie ludzie zaczęli ich nieco męczyć i nudzić tak, że w końcu stawali się coraz rzadsze, aż w końcu całkiem ustali.

Znalazł się jednak jeden z najstarszych i najmądrzejszych bogów, który przewidział, że w przyszłości bogowie będą potrzebowali pomocy Wikingów. Udał się przeto do przywódcy Norwegów i powiedział mu, że bogowie przysięgają wspieranie wojownika, który poprowadzi lud Wikingów na wielkopomną wyprawę. On też będzie reprezentował Wikingów w bitwie Ragnarok.

Minęły wieki i nastały czasy Ragnaroka. Bogowie dobrze przygotowali się do nadciągającej walki z siłami zła. Ale Loki, przywódca złych bogów, uknuł straszny plan. Pewnej nocy rzucił na bogów zaklęcie tak wielkiej mocy, że bogowie mimo swej magicznej siły zapadli w głęboki sen. W tym czasie Loki ukradł z pomieszczeń Asgaardu trzy rodzaje broni i ukrył je bardzo starannie w świecie ludzi, gigantów i bogów (miotł Thora, miecz Odina i zaklęcie Freya).

Gdy bogowie obudzili się i odkryli stratę, Odin, ojciec bogów pokój, niezwłocznie zwołał radę konsyli Asgaardu. Sześć bogów nie mogło odzyskać swej własności, gdyż zgodnie z ich starożytnym prawem, jeśli by chociaż jeden z nieśmiertelnych opuścił Asgaard, wszyscy straciliby boską moc. Na to wystąpił Frey i opowiadał Odinowi i pozostałym bogom o prorocznym przekazaniu przez niego Wikingom wiele wieków temu.

Tamtej pamiętnej nocy były skawce co chwila rozświecały niebo, wiatr i deszcz były o ziemie. W wiosce na północnym wybrzeżu Nor-

wegi, młoda
niewiasta
o imie-

niu Ingrid urodziła syna. Az do tego momentu nie zdawała sobie ona nawet sprawy z tego, że będzie miała dziecko. Bo oto właśnie narodził się oczekiwany przywódca Wikingów. Bogowie nadali mu imię Heimdall. Jego zadaniem było ocalenie bogów i całego ludu Wikingów przed złem. Jeśli naszemu zuchowi się powiedzie, to zatrumfuje dobro.

Gra rozpoczyna się, gdy Heimdall, nadal jeszcze w krotkiej chłopczej tunice, musi udowodnić swoje norweskie pochodzenie i pokazać swój wikingowski temperament. Czekają go trzy tradycyjne próby: rzut siekierą, pogon za posmarowanym tłuszczem prosiakiem i walka na lodziach. Gdy dobrze się spiszesz i osiągniesz minimum 50% zdolności i pięciu towarzyszy, będziesz miał na pewno ułatwione zadanie, ale to nie zdecydowało jeszcze ostatecznie o rozstrzygnięciu gry.

Pierwsza próba to rzut siekierą. Nieszczyśna białowłosa dziewczyna uwieszona jest w dybach, a jej przepiękne warkocze przybite są do desek. Musisz kursorem wybrać cel - jeden z warkoczy - i bardzo celnie rzucić, nie raniąc przy tym dziewczyny. Masz do dyspozycji tylko 10 siekier, a warkoczy jest osiem.

Druga próba tylko pozornie wydaje się prosta. Pogon za zamkniętym w białostej arenie prosiakiem, schwyłanie go i obalenie, nie jest takule łatwe. Tym bardziej, że jest on nasmarowany tłuszczem. Próba ta zdecydowało o twojej zwinności i prędkości. Ostatni sprawdzian to bitwa na lodziach. Heimdall musi strącić wszystkich przeciwników, sam nie mocząc nawet stopy. Możesz przeskoczyć przez stąp prób, ale umiędności i zdolności, które automatycznie otrzymasz, będą bardzo przedelne i z pewnością będziesz miał utrudnione zadanie w przyszłości.

Po zakończeniu prób Heimdall musi wybrać spośród 30 kandydatów pięciu swych towarzyszy i wypłynąć na poszukiwania. Trzy światy - miejsca ukrycia broni - będą kolejno ukazywały się na ekranie w postaci map.

Między Thora, ukryty w rzeczywistości ludzkiej, to twój pierwszy cel. Na mapie znajdziesz szereg wysp, a każda z nich posiada jakąś tajemnicę. Odkrywanie poszczególnych zagadek albo będzie wyjaśniało ci położenie miotu, albo pokazywało sposób na ominięcie jego straży. Musisz poprowadzić swoich towarzyszy na każdą wyspę ale pamiętaj: nie polega to tylko na przepływanu z wyspy na wyspę. Musisz zapewnić załodze dostateczną ilość pożywienia - maksimum jedzenia, które możesz zabrać, wystarcza na sześć dni (bardzo przydatny jest tu Nawigator). Najdalej wyspy oddalone są o dwa dni drogi!

Na każdej z wysp znajduje się co najmniej jeden labirynt, czeka wiele pułapek i stworów. Niektóre z nich można pokonać tylko przy pomocy czarów, z innymi musisz sta-

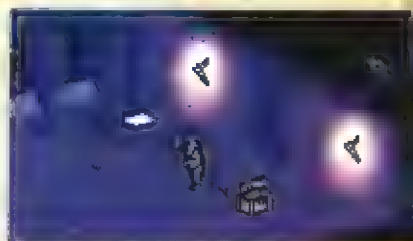
czuć prawdziwe bitwy. Aby zdobyć miotek będziesz musiał

pokonać wiele przeszkód i rozwiązać wiele problemów, ale każdy sukces to mały krok do osiągnięcia celu. Gdy ci się to już uda, statek twój zostanie przeniesiony do świata gigantów, gdzie ukryta jest dzia Freya.

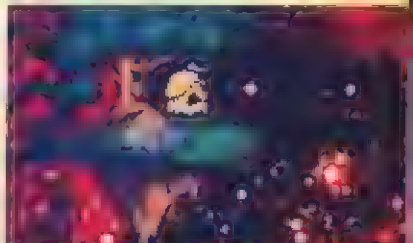
Rozgrywka prowadzona jest na trzech różnych ekranach. Podróż pomiędzy wyspami odbywa się po mapie, na której nieustannie sprawdzaj, czy twoja załoga nie głoduje. Służą do tego ekran sytuacyjny, na którym kontrolujesz stan zdrowia załogi.

Do eksploracji wysp i odkrywania skarbów służą różne postacie. Walki ze szkodliwymi skarbami maszkarami przeprowadzane są w otoczeniu ikon lub owen jedna cokol drugiej, w miarę jak trzyosobowa załoga decyduje o następnym kroku w wymiarze ciósów.

Suchy opis mechanizmów tej gry nie oddaje całego jej uroku. Ten zachwycający świat obrazów cżwa podczas gry, gdy wymuszone zmiany perspektywy ograniczone są do minimum. Mapa być może wywołuje najmniejszą wrazenie, ale też jest ona najmniej używana. Ekran inwentarza natomiast z koniecz-



Wikingowski „Mały Książę”, PC



Nagła, niespodziewana cięta, PC





lancją łączą ze sobą prawdziwe piękno i użyteczność – jest on prosy w obsłudze i łatwo zrozumiały.

Równowymiarowy (izometryczny) świat jest najważniejszą sprawą w HEIMDALLU, a chociaż niektórzy mówią o jego ciężkim stylu, to jednak przekonasz się, jak łatwo wpaść w nałóg grania. Prowadzenie nieustannych wojen z innymi plemionami było podstawowym zajęciem Wikinów i to właśnie robił on najlepiej. Właśnie walki są dla tej gry najbardziej charakterystyczne. W czasie, gdy twój postać zbliża się będzie do przeciwnika, ekran przeobraza się w pole walki. Przeciwnik ukazuje się w oknie, a na grafie aktualny poziom życia twojego oddziału. Na małych ikonach przedstawione są możliwe działania w bitwie, tj. atak, czary, obrona i ucieczka. Uaktywniasz je przy pomocy myszki klikając w odpowiedniej kolejności na broń lub czary.

Obserwując stwor w oknie musisz z dużą precyzją ocenić, kiedy zaatakować. Najlepiej oczywiście uderzyć, gdy jest on najbardziej podatny na rany i bardzo szybko wybrać odpowiednią inicjującą akcję sekwencji ikon (np. gdy chcesz zaatakować, musisz kliknąć na potencjalnej broni – siekiera, pęść itp., a następnie na ikonie ataku).

HEIMDALL początkowo rozkręca się dość powoli, jednakże jego grafika jest wystarczającym powodem, by go kontynuować. Gdy zrozumiesz już zasady gry i jej system, zachwyli grafiką usłapi miejscę taktycznemu główkowaniu. Postawa nie się do przodu w poszukiwaniach poszczególnych broni bogów jest nieustannie zakłócane sprawami zapalzenia w żywność oraz koniecznością wykonywania mniejszych zadań. Musisz sam zdecydować o priorytecie każdej sprawy. Wy-

bierać spośród wielu możliwych strategii. Podstawowych problemów nie unikniesz, ale i nie będziesz mógł na nich poprzestać, bo gra będzie odpowiednio często cię od nich odciągając.

Zigiwarc

CORE DESIGN'92

1MB AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB 3 5

PRZYODOWA

85% 80% 90%

W poprzednim numerze John Polack zamknięty w więzieniu rozpoczął opłukiwanie wszystkich dookoła, ale organizm odmówił mu posłuszeństwa...

Podczas roztryzgowego płucia zaschło mi w gardle, więc skorzystałem z plamki niewiadomej proveniencji w regu pomieszczenia. Schyliłem się i ryknąłem przez dziurkę od klucza. Rzuciłem jakimś mięsem, żeby strażnik się wkurzył. Dosłyszałem, jak zaczął majstrować przy zamku. Wyrwałem ze ściany kabel od lampy i podłączyłem go do klamki. Strażnik zaczął coś podejrzawać, więc żeby za szybko nie ochłonił, chwyciłem mu śliną na wyglansowane buty przez szparę pod drzwiami. Wyślizgnął. Kipiący ze wściekłości mężczyzna szybko uwinął się z zamkiem. Chwył za klamkę, czym popętnił ustalony w swoim niedzielnym życiu błąd, bo właśnie w tym momencie plunął na wyłącznik, zamykając obwód. Znalazłem przy nim swoją kartkę z zaklęciem. Zabrałem też wojskowy nóż i latarkę.

NIGER

Pobył rozpocząłem od zakupów. Nabyłem najprostszy możliwy wadokómkę oraz naklejkę z wielkoporną sentencją „DON'T WORRY. I TAK MASZ RAKA”. Wpadłem na chwile do salonu gier. Jakis dzieciak z wypiekami na twarzy bił kolejny rekord w COLABORATION WOLF. Stracił właśnie ostatnie życie. Naszczęście byłem przeszkolony na takie wypadki. Zdecydowanym ruchem odepchnąłem chłopaka na bok, podkasalem ręką-

wy i przeszedłem wszystkie etapy. Pociągnąłem smarkacza, że jak się trochę podczochł, to może pobije moje osiągnięcia. Ten pochwalił się, że jest hackerem. Ostatnio włamał się do komputera biblioteki, stosując hasło NEWTON.

Może jeszcze niezmieniłem hasła. Z nadzieją udałem się do gmachu biblioteki publicznej. Poprosiłem miłą panią z rogiem aż do ziemi o pozwolenie na korzystanie z komputera. Wyraziła zgodę, wręczyła mi też ołówek, bym mógł się wpisać do książki pamiątkowej. Skorzystałem z terminala, by dowiedzieć się o wszystkim o książce, której autorem był CROWLEY. Z poufnych danych wynikało, że jedynym będącym w obiegu egzemplarz jest w posiadaniu niejakiego Milona w hotelu Royal'a.

Przed drzwiami luksusowego hotelu zaczął mnie jakiś natrętny żebrak. Dopiero jak zmieszałem go z poberką podarkowym, obrzucił się i odszedł. Pan recepcjonista poprosił mnie o kartę hotelową, następnie grzecznie acz stanowczo odprowadził do drzwi. Poszedłem do fontanny przy bibliotekę. Tak długo moczyłem i riałem wodą po czołku, aż zrosił z niej tylko strzęp papieru. Przy okazji zerwałem jeden z pięknych, białych kwiatów. Wróciłem do hotelu mówiąc, że przez pomyłkę wykaplałem się w ubranie, mocząc kartę hotelową. Recepcjonista coś mrużył, ale w końcu mnie wpuścił.

Milton siedział w restauracji zadowolony w najczarniejszych myślach. Nawet moja optymistyczna naklejka mu nie pomogła. Skłamałem, że jestem z biblioteki. Spytałem o numer jego pokoju, powiedział że trzydzieści osiem

Wszedłem więc na piętro do części mieszkalnej. Wszystkie pokoje były zamknięte na cztery spusty, z wyjątkiem mieszkania trzydziściodwa. Zastąpiłem tu niezłą babkę, jednak nie w humorze. Wręczyłem jej kwiatek, zanim zdążyła mnie wyrzucić z pokoju. Potem zniknął, a nawet zaczęliśmy rozmawiać.

Zabrałem z kanapy wsuwkę do włosów. Z pomocą wsuwki włamałem się do pokoju Milona. Przeczytałem leżące na stole bluźniercze dzieło Crowleya. Obok leżał stosik kartek. Jedną z nich obejrzałem w świetle latarki. Powierzchnia dziwnie odbijała światło. Pewnie była to podkładka pod kartkę, na której zapisał coś Milton. Zdecydowałem się przy pomocy ołówka dowiedzieć o co chodzi. Tak byłem zaabsorbowany swoimi sprawami, że nie zauważyłem, iż ktos wszedł do pokoju. To był Wadner. Bydlak chciał mnie załapać, uratował mnie tylko obowiązkowy kuloodporny garnitur agenta. Zszedłem do Milona. Jego depresję miałem głęboko w nosie i wydobylem wszystkie potrzebne mi informacje.

OPACTWO

Polecałem do petyzonego na brytyjskim wybrzeżu Opactwa Easty. Na korytarzu przed wejściem znalazłem haczyk. Wszedłem na dziedziniec. W śmietniku był kawałek sznurka, który połączyłem z haczykiem. Przy pomocy latarki zauważyłem jakiś przedmiot na dnie smatniej lufy. Wydobylem go, używając swojej prężniejszej wódki. Był to nylonowy woreczek. Zwiedziłem trzy pomieszczenia, do których prowadziły drzwi

pl. Towarzystwo Śląskich 5 p. 6
53-329 Wrocław, tel. (0 71) 689-946

z dziedzińca. W jednym zabrałem z góry śmierci patyk. W drugim odkryłem za kamieniem puszkę z olejem. Przetłamałem olej do swojej torbki nylonowej. Ostatnie pomieszczenie kryło okrutny ceglany Wrocieł na dziedziniec. Znajdowała się tu zamknięta od wewnątrz kłapa i płyta. Szereg płyty oczyściłem nożem. Następnie wlałem w odkryte szpary trochę oleju. Dopiero teraz położyłem odwadnik, kamień z okuchami cegły. Coś zgryzłotał i nisza w ścianie powiększyła się. Najpierw przyjrzałem się wnętrzu niszy i używając latarki, potem patykłem przekręciłem mechanizm. Podeszedłem do kłapy i otworzyłem ją już bez żadnych problemów. Na dole czekał na mnie Wadner. Sygnalem mu w oczy pył ceglany i zacząłem recytować zaklęcie z kartki. Leżałem pooprzytomny, a siły żłazi. Dobra ścierała się nade mną, wyrzucając kawałki skalnych ścian. Potem już nie wiedziałem, czy cała ta historia zdarzyła się naprawdę.

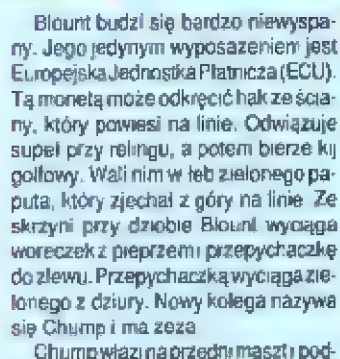
U ser Jama METROPOLIS'93

PC VGA, SB

PRZYODOWA

90% 70% 90%

Główny Grający Recenzent



nosi ciężarek, z Blount łąpie parasolkę, która wyjeżdża spod pokładu. Parasolkę montuje w dziurze beczki ratunkowej, a potem ustawia się przy prawej krawędzi planszy, na wyciągniętej dłoni. Chump podskakuje na płycie, dzięki czemu Blount wylatuje w powietrze i może zabrać zagb. Wsiada do beczki, przeciera zębem sznur i... laci w rół!



Blount i Chump lądują w małym kamieniotłoczku, oparowanym przez rycerszy pilnujących nadobnej Winony. Blount podnosi parasolkę i wchodzi się dzięku ciepłemu powietrzu z lewej dziury w ziemi. Zagląda przez dziurę pod zębem i zakochuje się w pięknej niewieście

Blount zaczyna likwidować rycerzy Pierwszych dwóch od prawej wykańcza po prostu kijem głowowy, po drodze biorąc ciasteczko. Potem rzuca trzeciemu monetę, a gdy ten ją ogląda, wysyła go kijem do neba. W pozostawionym hełmie ubija kijem ciasteczko na okruszki. Przeskakując dzięki sprężynującemu kamieniom, rycerz na gładzie i posypując czwartego rycerza okruszkami. Gdy ten się dropije, wali go kijem

i zabiera rączęsą, którą wiesza na krzaku. Zabiera rękę i podaje ją piętemu rycerzowi, a po chwili wali go kijem. Teraz Chump – pokazuje język szóstemu, a gdy ten go papuguje, Blount ciągnie go za jeźor. Siódmego Blount wykańcza, podsygnując mu pieprz przed nos, stojąc na głowie. Rycerz kichając wali się w łeb i cubi kij.

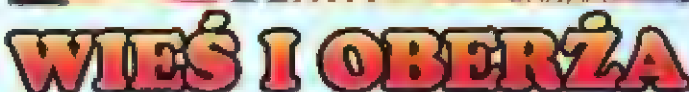
Blount uzupełnia drabinkę i ustawia się na nawisie, a Chump pokazuje jej zębostanowiwo. Gdy ten są rewanżuje, Blount zrzuca mu na głowę kamień. Niby wszystko gra, ale z krzaków wypada Fourballus, który kradnie naszyjnik. Biedny Blount próbuje go pocić, ale napotyka wilkołaka. Spotkanie będzie miało późniejsze skutki...



Jest zupełnie ciemno i nie wiadomo, co robi. Blount wsiąka w głowę, a że nie podnie-
mie rękawki. Pocięta je-
st. Wciąż nie widzi, co się stało. W końcu na-
chodzi mu na myśl, że może być w domu. W

pomieszczeniu robi się jaśniej, ale ciepło jest trupio.

Blount odłamuje koniec kasy, którą podwaza trzecie drzewce, uwalniając trzy plomylki. Przecina też nurkę trzymaną przez kukłę, czując, że musi zyskać oku-



Po dłuższej kuracji Blount i Chump lądują w wiosce, z której jest przejęcie od oberży. Blount zabiera kropie na pamięć, dwa glazy i rozwala jednym z nich krzak przy rycerzu, który drepcie do ukołowanej. Potem moczy gabkę w basenie i gasi wodą płonącą stołowi. Może teraz zabrać widelec, którym krałnuł mięso z pulapki. Widelec mocuje w prawej dziurze w czaszce, a lewą dziurę zatyka monetą. Trzeba na chwilę skończyć do oberży.

Blount podnosi łyżkę i kładzie ją w poprzek na kamieniu. Chump staje na trzonku. Blount przechodząc przez pęknięcie w ścianie zabiera kostkę cukru, którą rzuca na łyżkę. Chump wydługuje na półkę, gdzie wacha paprykę i kucha. Blount podchodzi od strony kapitana i podstawiła mięso pod paprykowe kichanie Chumpa. Z dobranowim miesi-

wiem można wrócić do woski.

Blount wypuszcza krople na pamięć do baseniku i załyka mięso na widoku przed czaszką. Spragniony smok pije, odzyskuje pamięć i daje się złapać.

Z powrotem w oberży Chump staje na głoni klienta, a Blount daje klientowi kostkę cukru. Buc macha palą, a Chump strąca sznuręk. Blount przypczepia przepychaczkę na szafce pod klatką i zaczyna za nią sznuręk. Wchodzi na górę do Otello i zamienia z nim monetę na kluczyk. Kluczykiem otwiera drzwiczki na dole i wypuszcza do nich smoka, który przynosi list. Blount zamyka drzwiczki i na powroć zamienia kluczyk na monetę. Potem darowuje kamień kobiecie, która radzi mu spojrzeć w główkę sztyletu. Blount patrzy i... widać Winonę zmagającą się z Forballusem.



Dziewuszka najpierw wyskubuje gąsienicy trochę włosów, nabiera prochu z waderki i podnosi kijek z ziemi. Kijem strąca krzemień z potku i hełm z głowy czaszki. Pojawia się Ooya, magik, który kryje się przez Fourballusem. Winona krzemieszeniem żłobi brudę w piętku, z której zaczyna lecieć

żywicą. Winona nabiera żywicy helmem, a krzemieniem niszczy instrument grajaka. W nagrodę sługa mu krzemieniem flet z patyka, osadzając go najpierw w dziurze. Grajek grając na flocie przynależy wonię, na której Coya odlatuje po swoje magiczne ingrediencje. Za chwilę wraca i cza-

Tary i gnuszkę z wodą. Może podpalić drewnianą nogę szkieletu pirata! I zachwilią zalać ją wodą – w ten sposób zyskuje złoty płomyk. Zakłada okulary i czarnie z lewej strony planszy, otwierając ją i zamykając – tapie! – i złoty płomyk. Ze świecącej kuli można zabrać tyżkę, którą zeskrubie się trójkę krwiz z napisu „Amoniak was here”. Błotni nalewa krew do butelek i napojory prąt jej wypuszcza. Błotni sława butelki na półce.

Wzrucanie płomyków do kuli powoduje zmianę oświetlenia w całym pomieszczeniu. W różnych kolorach używają się różne rzeczy. Błotni najpięk-

wrzuca piórniki z dilly i wiska ujawnia-
ny przycisk na literze O, po chwili pod-
nosi lusterko. Potem lizyskuje koral-
czony (fioletowy + żółty), w którym zabie-
ra korek i wkłada w zieloną tęglą luster-
ko. Korkiem zatyka butelkę i bierze ją,
dostaje plamyk czerwony. Teraz kom-
binuje różne kolory Blount uzupełnia
o odłamki meksykańskie i zakłada
dnę, gdzie czasre kulary. Po wrzuceniu
wszystkich trzech kolorów z kul wyla-
tuje promień, odbija się od lustra, eku-
farów zęba i powraca do kuli. Powodu
je to duże BUUUUUU. Póint wysła-
ję, proszę w rozważenie na to

rodzijską różdżką wywołuje porostwół w uleżącej czaszki. Natomiast Winona buduje petardę: zatyka kotek w dziurze, sypie proch, montuje włos jako lont, polewa klejem i krzesze iskry krzemieniem. Pierwsza petarda przykleja się do ręki, ale następnie umiejętnie rzucając pozwala stopniowo wysadzać wleżę, na której siedzi Fourballus. Winona wysadza też

głaz, pod którym rośnie bambus. Ooya czaruje go, dzięki czemu Winona otrzymuje większe rurki na petardy większej mocy, które pozwolą dokończyć rozwalanie wieży. Ale wredny Fourballus rzuca na Winonę czar i zamienia ją w motyla. Ratunku! Akcja na chwilę przenosi się do oberży, gdzie kapitan podpisuje Blountowi list polecający, a ten wyrusza do miasta.

który nabiera rozmiarów. Razem z Fulbertem idą do sklepu, gdzie Fulbert wyciąga spod szatki mydło i naciska przycisk uwalniający wiszący udrzec. Blount z miotkiem wskakuje przez klapy w podłodze i robi porządek z miaszkami piwnicy, zabierając mu kość.

W mieście Blount podlewa crowskimem dwie roślinki, a Fulbert wspina się dwa razy po lewej, dzięki czemu Blount dostaje list i kwiatek. List można przeczytać w łuszcze, a kwiatek będzie potrzebny w laboratorium. Blount przedstawia dzwignię i chwytą się opuszczo-

nej kuli, a Fulbert wskakuje na dzwignię. Blount może teraz przejść po Fulbercie na sąsiedni dach i zdobyć podeszwę.

Po uwarzeniu drugiego eliksiru Blount częstuje się nim i nabiera zdolności szybkiego biegania. Przełazi po Fulbercie na sąsiedni dach i gra na trąbce wsadzając łeb do dzwonu. Przylatuje ptak płci żeńskiej, w którym zakochuje się nasze ptaszysko. Blount musi pobiec naskoko i zdążyć złapać pióro, potrzebne w laboratorium.



GOBLINS 3



LABORATORIUM

Do dyspozycji są dwie ręce: prawa do noszenia przedmiotów i lewa do uruchamiania urządzeń. Laboratorium wyposażone jest w kran, kuwetę, gamak, popielniczkę, destylarkę, mikser, moździerz, butelki, zapalniczkę, wiatraczek i księgę eliksirów. Na stołach rozmieszczone są zebrane przedmioty. Pierwszą rzeczą to ogrzać termotorem jajo węży, z którego wyłuje się mały gad. Korzystając z leżącej księgi trzeba wygenerować CROIXIXIR – eliksir wzrostu (sproszkowane skorupki, gotowana kłuska i popiół z rogu). Gotowym eliksirem częstuje się węży, który urasta i staje się Fulbertem – nowym kolegą Blounta. Drugą porcją eliksiru łąduje w butel-

ce i można ją zabrać na zewnątrz.

Drugi eliksir – VITIXIR – przyrządza się ze sproszkowanej kości, gotowanej podeszwy i wyciągu z kwiatka. Jest to eliksir szybkości. Nie ma natomiast sensu przyrządzać POUFIXIR, tylko ALIXIR – czarodziejski eliksir latania wg recepty z listu alchemika do ukochanej (banka mydlana, lzy śmiechu i popiół z pióra zakochanego ptaka). Bankę zrobisz maczając klucz w kuwecie z wodą i mydłem i podstawiając go przed uruchomiony monetą wiatraczek. Łzy śmiechu wydestylujesz z kropli na palnę. Gdy będziesz miał gotowy alixir, Blount dostanie skrzydła i polecą w stronę...



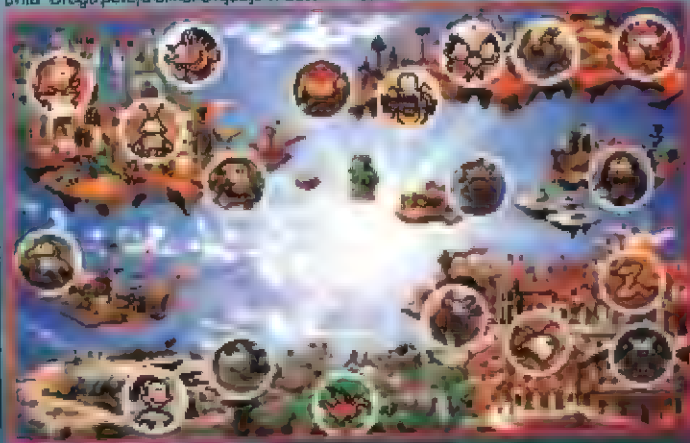
MIASTO I SKLEP

W mieście jest SKLEP i LABORATORIUM. Blount zaczyna wizytę od sklepu. Wręcza łaciowi monetę i list polecający, którym ten spędza szczerą z półki. Blount może wziąć klucz i jajo węży. Kluczem otwiera lampę księżycową i przomieria się w wilkolaka. To skutek wczesniejszego spotkania z ostrożnym kompanem. Za to jako wilkolak jest silny i mawisztych w nosie. Zrzuca szalę na środek pokoju i skacze nanią z półki. Z resztek szafy wyłazi młodek, którym najpierw wali w łeb tarcetą odzyskując monetę, a potem rozwala drugą szalę, w której jest trąbka. Podskakuje jeszcze na kana-

pie i wybija się na sprężynie na drugą półkę, gdzie miotkiem odrąbuje kawałek rogu trofeum. Zabiera jeszcze kłuskę i tak pokrzepiony opuszcza gospodę.

Na szczęście w świetle dziennym Blount odzyskuje swą dawną postać spokojnego matola. Zatyka parasolką dziurę w dachu, za co stara jedźda daje mu termotor. Blount ogrzewa nim ptasie jajo na dachu – wyłga się pisklak. Blount rozmawia z alchemikiem, który wpuszcza go do laboratorium.

Z pierwszym produktem doświadczeń chemicznych Blount wspina się na dach i karmi crowskimem pisklaka,





CHMURY I KATAPULTA

Blount bierze nóż i worek z piaskiem, który zaczepia przy koszu balonu. Balon się trochę opuszcza. Blount odcina worek, który eliminuje kozę. Blount pompuje balon, na którym Ooya przelatuje na sąsiednią wyspę. Ooya czaruje grzywkę olbrzyma. Olbrzymowi zimno w nogi – potem to wykorzystamy. Blount kijem gotiowym bierze sznurek – tworzy się wędka. Wyciąga nią kawałek chmury nad olbrzyma. Znowu pompuje balon, a Ooya przelatuje naskale na lewo. Czarując kamień tworzy sobie drogę powrotną. Teraz przenosimy się w lewo, do katapulty. Blount kradnie wędkę łomkę i wraca w chmury.

Ooya ustawia się z prawej strony olbrzyma. Blount pompuje balon, a Ooya go łapie. Blount szybko dziurawi nożem chmurę – pada deszcz, a olbrzym kichając przepycha balon z Ooya do gejzerów. Czarodziej wchodzi na duży, nieczynny krater, a Blount zatyka gejzer kółko worków z piaskiem. Ooya ładuje kółko zaby. Gdyby nie trafił, to ma drugi magiczny kamień na skale kółko kozy. Można zbudować mostek, wrócić do olbrzyma i przenosić się jeszcze raz.

Blount ogląda przez łomkę płamę na lodowcu. To Bizoo – pchła wędrowniczka. Blount odcina worek z piaskiem, od balonu, dzięki czemu strachliwy Ooya może wejść do kosza. Blount mocuje dwa worki z piaskiem i Ooya może przejść do lodowca i odmrozić pchłę. Blount zabiera ją i udaje się do katapulty.

Katapultę uruchamia Colossus, gdy widzi na horyzoncie statek. Ooya wchodzi przez łopatę na katapultę. Blount ustawia jej położenie jednym z guzików tak, aby ramie było najkrótsze. Potem Blount patrzy przez teleskop i drze się, że widzi statek. Rycearz się wkurza i uruchamia katapultę. Ooya leci na skatki, czaruje serek. Z serka wychodzi robaczek. Ooya wraca, ustawia katapultę dla Blounta. Blount gramoli się na katapultę, a Ooya wkurza Colossusa macając jego obrazek, piętro wyżej. Blount zabiera robaczka na wędkę i wraca do chmurek. W dziurze łowi rybę-pię i wraca do katapulty.

Blount ustawia katapultę w środkowym położeniu, mocuje na niej kamień i uaktywnia Colossusa. Ten uruchamia katapultę i dostaje kamieniem w łeb. Wtedy Blount ładuje mu na twarz pchłę.

Gdy pchła zdobędzie ziarno piasku, Blount próbuje przepiłować drewniany słup, ale Colossus spuszcza na niego klatkę. Ooya czaruje Blounta, dzięki czemu uwalnia jego cień. Cień może rozmawiać z cieniem Colossusa i cieniem robota. Cień Blounta bierze ziarno piasku i wkłada je między tryby katapulty i znowu prowokuje Colossusa do jej uruchomienia. Tryby rozsypują się po ziemi. Cień zabiera trybik, otwiera nożem robota i montuje mu trybik, po chwili może zabrać robotowi kulę pyłku, którą rzuca na twarz Colossusa.



KRÓLOWA I KRÓL

Na początek trzeba pocałować królową, ale dostępu do niej broni stary babsztyl, który chce uśpić Blounta. Gdy wychyli łeb, Blount szybko wyjmując młot i wali babę po głowie. Z ręki wypada jej pistolet. Droga do królowej wolna. Blount tak długo całuje królową, dopóki nie uda się zabrać czarodziejskiej różdżki ze stołu obok. Królowa prosi o zabranie Boddowi pantofelki baby na portrecie.

Nad kominkiem jest gamek i jakiś jarzynowy ściernwo. Żeby wejść na kominek, Fulbert ustawia się na tacy koło jarzynek, a Blount podchodzi do jarzynki i krzywi się z niesmakiem – „Czy tu wszyscy to wegetarianie?” – Mocno wkurzony wali pięścią w stół. Fulbert wylatuje jak z katapulty. Po drodze rozbija zyrandol. Blount szybko leci do drugiego zyrandola i jak Tarzan skacze lądując na kominku. Tam zbiera jakiś wegetariński świstwo.

Fulbert wspina się na wysoki świecznik i strąca świeczkę. Będzie ona potrzebna do otwarcia fontanny. Blount wkłada do każdego świecznika świeczkę zapalając ją magiczną paleczką. Za każdym razem duch fontanny wypowiada część zdania. Aby otworzyć fontannę trzeba zapalić świeczki w takiej kolejności, żeby zdanie trzymało się kupy. Wersja francuska: „Moi, l'ombre de la fontaine... je commande a l'ouverture... de passage qui mene a Bodd”. (Ja, cień fontanny rozkazuję otworzyć się przejściu, które prowadzi do Bodd’a). Proponowana kolejność świeczników: środkowy, lewy, prawy.

Fontanna otwiera się. Blount lekko się waha: orzeł idę, reszka nie idę (albo na odwrót). W końcu wchodzi do krainy Bodd’a. Ten od razu go łapie (Blount nie jest już wilkołakiem tylko wegetarianinem): nie pusi go dopóki nie zastanowi się co z nim zrobić. Blount daje mu rękę – przyda się męska dłoń na jego nieodpraszanego synka. Synkowi daje rewolwer – niech sobie postrzela w tatuaż. Cierniew obok dostaje wegetariński świstwo – od razu się przestaje. Fulbert polanczy wchodzi i bija zyrandol. Blount z drugiego skacze na kominek. Tam w klatce jest jego ukochana zamekniczna w metyla – król uwolni ją, jak dostanie resztkę jego przodka, który jest u królowej.

Blount bierze talerz ze stołu i daje blaznowi magiczną paleczkę. Fulbert zabija w dzwonik karaluz. Król

chwytą but i wali w robale, wtedy Blount daje talerz blaznowi. Gówniarz strzela w ojca, but wypada, a Blount szybko idzie go podnieść.

Żeby wrócić do królowej, Blount otwiera jeszcze raz fontannę gasząc świeczki paleką. Proponowana kolejność: środkowy, prawy, lewy. Zdanie: „As-tu songe que ton passage... pourrait reunir un jour... les deux souverains solitaires?” (Sądziłeś, że twoje przejście może pewnego dnia zjednoczyć dwie samotne istoty?).

Blount staje pod biblioteką. Fulbert wchodzi na kolumnę i strąca okulary. Niezdarny Blount nie może ich złapać, więc Fulbert szybko leci na dół, żeby zgrabnie złapać okulary i położyć je na podłodze. Blount może je założyć i zabrać cebulę. Na planszy z królem wciąż nacebulę i plując opowiada zoidakowi swój życiorys. Facet od halabardy truje się jego oddechem i kładzie narzędzie przemocy na podłodze. Blount wraca do kucharza siedzącego w gamku na kominku. Kucharz ma swoje osobiste porachunki z kotem królowej. Ta sprytna bestia wkradła się w łaski monarchini i bezczelnie pozwala sobie na buszowanie po kuchni. Kucharz chce toporka, żeby załatwić bezczelnego futrzaka. Blount daje kucharzowi toporek i chowa się w kominku, a Fulbert wchodząc po świeczniku strąca czaszkę. Po zniknięciu wilkołaka cały dwór wychodzi ze swoich kryjówek i zaczyna plotkować. Kucharz zaczyna się na kotka. Na szczęście kłująca się czaszka była na drodze halabardy. Blount szybko ją łapie i leci do króla. Winono, miłosci moja, już niedługo będę eny razem.

Król łaskawie przyjmuje resztki po swoim przodku i guzik. Podstępny tyran oszukał Blounta. Musi on najpierw przejść labirynt, zbudowany przez Króla i Królową.



PCHŁA

w łabym wdzianku. Teraz huśta się na włosie z nosa, a gdy Colossusowi zakręci się ławo, pchła na nią ziarno piasku. Ziarno ładuje na dole i wystarczy je kopnąć, by słożyło się na ziemię.

Potem, gdy Blount rzuci na Colossusa pyłek, Bizoo wskakuje po nosie na brwi, zabiera pyłek i wtyka w lewe ucho. Potem zatyka wykałaczką dziurkę od nosa i huśta się na kolbierzu umieszczając pyłek w odpowiednim miejscu. Blount Colossusa uczy, że pyłek gromi i walać się musi w swoje urządzenie.

Bizoo skacze sobie po szkaradnej twarzy rycearza. Spomiędzy zębów wysuwa mu wykałaczkę i montuje mu w lewym uchu. Wygrzebuje z oka ziarno piasku. Zabiera wykałaczkę i szperając w bujnej brodzie Colossusa wywołuje, że kolbierz z jego dechających ust. Bizoo kopie go i wywołuje, że po

KGB NEWS

KOLOROWY
GRZYW
SIOLETY

**BARDZO TANI
SPECJALNY
DODATEK DO
SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY
MAGAZYN DLA
WOJOWNIKÓW**

PRAZDNIK DZIESIĄTOWO NUMIERA

Chłopaki z SECRET SERVICE obchodzą okrągły jubileusz istnienia – wydanie dziesiątego numeru pisma. Kamanda KGB składa SS-mańcom gratulacje i życzy następnych tak udanych dziesiątek.

Misza wpadł też na pomysł, żeby krótko podsumować roczną pracę historię ukazywania się SS. I tak powstał krótki raport

NIEMOŻKO STATYSTYKI

W dziesięciu numerach SS ukazały się łącznie 362 opisy gier, z czego 112 dotyczyło najświeższych nowości (Ran Okiem), pozostałe 250 były pełnymi mięsami opisami, w tym część była recenzjami gier dostępnych u polskich dystrybutorów.

| | |
|---|----|
| Zręcznościowe | 74 |
| Przygodowe | 61 |
| Strategie | 45 |
| Symulatory lotnicze | 14 |
| Logiczne | 9 |
| Wyścigi | 9 |
| Inne kategorie (filmowe, edukacja itp.) | 38 |

Każda gra została przez autorów opisów skończona, tzn. w przypadku przygód i role-playing dotarli oni do końca, symulatorów – wylatali wszystkie misje, strategii – ukończyli wszystkie scenariusze, zręcznościówek i logicznych – przeszli wszystkie levele. Jeśli tematyka gry wymagała specjalnego wprowadzenia, był na poświęcony osobny materiał ogólny, jak np. opisy sprzętu bojowego, broni, reguł gier sportowych.

W całej dziesiątce numerów SS ukazało się razem 30 stron Tipsów. W su-

mie SECRET SERVICE opublikował materiały będące równoważnością 1516 stron znormalizowanego maszynopisu. Gdyby zebrać je razem i opublikować, powstała by ponad tysiącstronicowa

książka. Oprócz gier SECRET SERVICE poruszał tematy ekologiczne – głównie wywiady z postaciami rynku komputerowego.

Wszystkie wymienione rzeczy były zmieszczone na 408 stronach, a zapłaciście za nie jedynie 157 tys. zł.

Tak trzymać!

dane zebrali Natasha i Kostia

Konkursowa grafika z grudniowego Copy Party w Norwegii. Autor nieznany



W NUMERZE

ANKIETA

druga porcja wyników ankiety SECRET SERVICE

str. 2

FUTBOL AMERYKAŃSKI

reguły narodowego sportu Ameryki wyjaśnia Walt

str. 4

SAVEGAMER

Kostia Janów wazwraszczajęsia!

str. 5

SUPER SUPERY

czytać to!ko na kiblu

str. 5

ERRATA

Errata humanum po piwku...

str. 5

HELP!

Niezawodna Galina – pożałował

str. 6

KUPONY POCZTOWE

Adna i to!ko adna metoda zamawiania Prenumeraty i Archiwaliów

str. 7

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW ŚWIĄTECZNYCH

str. 8

TIPS & TRICKS

Polecamy szczególnie Tips do DOOM!

str. 10

PRZECIEKI

str. 12

MIGHT & MAGIC

Wykładnia, bez której nawet nie myś! o pohasanu w Majtkach

str. 13

BEZKARYNOŚĆ GWARANTOWANA...

WYNIKI ANKIETY SECRET SERVICE

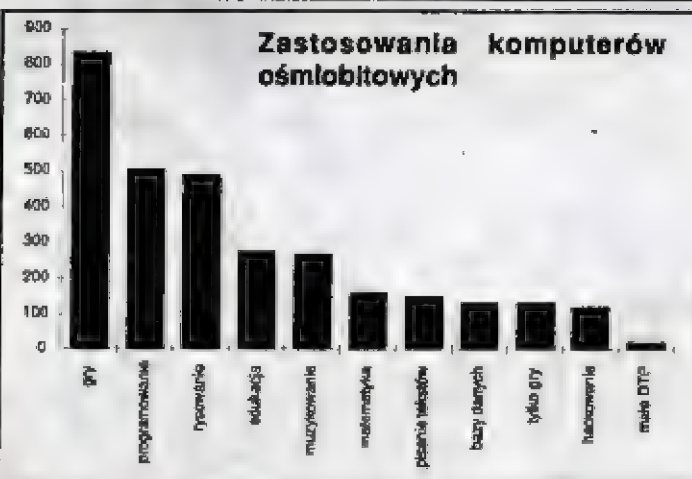


Tytułem przypomnienia: na ogłoszoną przez SECRET SERVICE ankietę nadeszło 2911 odpowiedzi (980 od ośmio-bitowców i 1931 od szesnastobitowców). Druga część podsumowania wyników ankiety przynosi informacje na temat zastosowania komputerów oraz waszych ulubionych gier.

Okazuje się, że nie wszyscy respondenci przyznają się do grania! Od tego zgubnego nalogu odżegnało się 1,5% ośmio-bitowców i 1% szesnastobitowców. Tu należy się wyjaśnienie: specjalna rubryczka „Tylko gry” była przeznaczona jako zainteresowanie tylko i wyłącznie grami. Jeżeli więc w ankiecie było zaznaczone jakiegokolwiek inne zastosowanie, np. muzyka, nie braliśmy kwadrantka „Tylko gry” pod uwagę. Natomiast licząc osoby niezaangażowane w graniach wzięliśmy tych, którzy nie zaznaczyli ani kwadrantka „Gry” ani „Tylko gry”. Trzeba jeszcze powiedzieć, kto olewa całą resztę wyłącznie niegrając: 13% ośmio-bitowców i 12% szesnastobitowców.

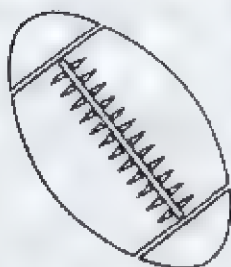
Inne popularne zastosowania to rysowanie, programowanie i szeroko pojęta edukacja. Na szarym końcu znalazły się hackowanie i DTP. W grupie ośmio-bitowców na drugim miejscu jest programowanie – efekt zmniejszonej liczby nowych gier na te komputery. Co ciekawe, w tej grupie matematyka stoi znacznie wyżej niż wśród szesnastobitowców.

Czołówka ulubionych typów gier jest identyczna w przypadku ośmio- i szesnastobitowego sprzętu. Bezsprzecznie zwyciężyły gry przygodowe, za nimi symulatory lotnicze, potem gry strategiczne a dalej najróżniejsze gry zręcznościowe. Tu również należy się wyjaśnienie – wyliszczając typy gier staraliśmy się podać jak największą kategorię nie dbając o jednolite kryteria. Dlatego np. gra filmowa może być równie dobrze przygodową jak strzelaniną. Stało się to bliższym zorientowaniu się w waszych gu-



RULEZY AMERYKAŃSKOWO FUTBOLA

„Co jest najbardziej
amerykańskiego
w Ameryce? Oczywiście
futbol amerykański!”
— Abraham Lincoln.



CZEŚĆ LALUSIE! Pora byćcie zobaczyli show, którego długo nie zapomną wasze przekrwione patrzaki. Wielkie gwiazdy, dynamiczne akcje, błyskawiczne podania, a przede wszystkim godzina twardej, prawdziwie męskiej walki. Wow, wow, wow! Poprawcie się w fotelach i odpłombujcie ulubione piwko czy paczkę chipsów. Później nie będzie już na to czasu! I pamiętajcie: NFL is faantastical!

Pszyty! Może na razie wystarczy już tej telewizji? Zastanówmy się może, jaka w tym szaleństwie jest metoda. Na pierwszy rzut oka nie za bardzo widać w tym jakąś grę. Łomotanina co prawda lepsza niż wrestling, ale po co w takim razie ci siedzisz? Spoko, spoko. Radzę ci: nie przemęczaj zbytnio przestrzeni między uszami! Zawsze przy kontakcie z wytworem całkowicie obcej nam kultury można dostać skurczów szarych komórek, na próżno próbując odgadnąć o co tu chodzi.

O CO TU CHODZI?

Futbol amerykański jest niezwykle podobny do naszego. I tu i tam gra po 11 graczy. Dopiero cała reszta jest inna. Np. boisko mierzy 50 jardów. Dokładnie 50 jardów z jednej strony i, co ciekawe, również 50 jardów z drugiej. Jak wiadomo 1 jard=0,914401828 metra. W celu uniknięcia pomyłek przy szybkim obliczaniu w pamięci podczas gry,

jardy ponumerowano co dziesięć. Na obu krańcach boiska, umieszczone są pola punktowe oraz bramki. Bramki są takie same jak u nas, tylko do góry nogami. Wiadomo, co Ameryka to Ameryka – druga półkula!

Gra w futbol polega na zdobywaniu punktów. Gdy nasz zawodnik znajdzie się z piłką na polu punktowym przeciwnika, drużyna zdobywa przyłożenie (TOUCHDOWN) czyli 6 pkt. i prawo do strzału na bramkę za 1 punkt (EXTRAPOINT). Zwycięży kop na bramkę (FIELD GOAL) przynosi 3 pkt. Strzał z pola i dwoma punktami karana jest sytuacja, w której zawodnik z piłką zostanie złapany przez przeciwnika na własnym polu punktowym (SAFETY).

Oczywiście punktów nie zdobywa się co chwile. Są one ukoronowaniem ciężkiej walki o zdobycie terenu. Teren zdobywany jest dwójako: poprzez bieg z piłką (RUN) lub podanie (PASS). Zadaniem zawodnika z piłką jest zaniesienie jej najdalej jak się tylko da. Gracze drużyny broniącej usiłują jak najszybciej dopaść atakującego i przewrócić na ziemię, ew. wypchnąć na aut, by nie mógł zdobyć więcej jardów. Na przebiecie 10 jardów drużyna atakująca ma przydzielone cztery próby

(DOWNS). Jeżeli się jej to uda, od ostatniej pozycji piłki odmierza się kolejne 10 jardów a liczenie zagrań rozpoczyna się od początku. Czwartą próbę wykorzystuje się do odkopania piłki (PUNT) jak najdalej od własnego pola punkowego, aby przeciwnik musiał zdobywać więcej terenu. Jeżeli przy czwartej próbie piłka jest blisko bramki przeciwnika (bliżej niż 40 jardów), wykonywany jest strzał na bramkę (FIELD GOAL).

Zawodnik, który rozdziela piłkę to QUARTERBACK. Pełni on rolę mózgu formacji ataku. Jego walory fizyczne nie są aż tak istotne jak u innych graczy, musi się on jednak wyróżniać umiejętnością przeglądu pola gry i dokładnego podawania piłki, nawet do odległych graczy. Aby zapewnić Quarterbackowi warunki do pracy, osłaniają go najsilniejsi gracze, tworząc linię bloku (OFF LINE). Składa się na nią aż pięciu graczy: CENTER, dwóch GUARDS i dwóch TACKLES. Ostrona rozgrywanego nie jest jedynym zadaniem linii bloku, ale w tym celu musi się przywrzeć się różnicy między biegiem z piłką a podaniem.

Zagrania te nie różnią się tylko nazwą, ale sposób ich rozegrania przebiega odmiennie. Główna różnica polega na tym, iż przy podaniu linia bloku może jedynie zastawić drogę obrońcom. W przypadku biegu może ona odpychać obrońców tak, aby utworzyć lukę dla biegnącego gracza. Bieg z piłką jest głównym zadaniem panów nazywanych RUNNINGBACK i FULLBACK. Przy podaniu można wykorzystać ich do łapania dziur w linii bloku, lub jako dodatkowych odbierających.

Podanie jest zagranie obiecującym zdobycie większej ilości jardów niż bieg. Zawodnicy do których adresuje się podanie, to etatowo: WIDE RECEIVER i TIGHT END. Zawodników na pozycji WIDE RECEIVER może być nawet czterech, a na pozycji TIGHT END najwyżej dwóch. Mimo iż z podania można zdobyć o wiele większy teren niż z biegu, to podanie może być przecieć niecelne, a co więcej, piłka może zostać zablokowana lub zbita

przez obrońcę, a nawet wręcz przechwycona.

OBRONA

Jeszcze krótko o formacji obrony. W jej skład wchodzi pierwsza (DEF LINE) i druga (SECONDARY) linia. Zawodnicy pierwszej linii ustawiają się naprzeciwko linii bloku drużyny atakującej. Zawodnicy na pozycjach: NOSE TACKLE, DEF TACKLE, DEF END są bezpośrednimi przeciwnikami dla linii bloku strony atakującej. W pierwszej linii obrony uczestniczą jeszcze: MIDDLE LINEBACKERS (MLB) i OUTSIDE LINEBACKERS (OLB). Rozstawieni są nieco z tyłu (MLB) lub po bokach (OLB), dzięki czemu mają lepszy przegląd sytuacji. Do drugiej linii obrony zalicza się: dwóch CORNERBACK, rozstawionych przy liniach bocznych, oraz FREE SAFETY i STRONG SAFETY ustawionych z tyłu.

Zadaniem pierwszej linii obrony jest powstrzymanie biegnącego z piłką przeciwnika. Jeśli jednak przeciwnicy wykonują rzut, wówczas najważniejszym staje się atak na linię bloku i pozycję QUARTERBACKA. Dokładne krycie zawodników odbierających jest zadaniem drugiej linii. Najbardziej elastycznymi zawodnikami obrony są: MLB i OLB. Mogą oni wesprzeć pierwszą linię, tworząc mur ciał przed biegnącym przeciwnikiem, mogą próbować przedrzeć się przez blok przeciwnika aby złapać rozgrywanego, a możesz też wykorzystać ich do szerszego pokrycia odbierających graczy przeciwnika.

Na koniec można powiedzieć, że futbol amerykański jakkolwiek by śmiesznie nie wyglądał z teoretycznej strony, w praktyce może być dobrym widowiskiem. Trzeba tylko napracować usta chipsami i w podkoszulkach rozwalić się na fotelu. Niestety, tegoroczny sezon dobiega już końca – ostatnie mecze można obejrzeć jeszcze na kanale Eurosport.

A teraz do roboty, czyli np. NFL COACHES CLUB FOOTBALL (str. 26 SECRET SERVICE) lub inna gra – MICROLEAGUE FOOTBALL czy FRONT PAGE FOOTBALL.

połącznik: Walt Circle

stach. Zupełnie nie wyczuliście tej sprawy, bo na ostatnim miejscu znalazły się gry określone jako „medyczne”. Natomiast kategoria „sierry” zdobyła zupełnie wysoką pozycję. Z ciekawości sprawdziliśmy – 39% osób lubiących SIERRĘ to Amigowcy!

Na wykresie kołowym zestawiliśmy klasyczne typy gier, by dać pogląd o podziale sił. Jest to trochę nieprawidłowe, bo kategorie te nie są rozłączne.

Na koniec, już jako ciekawostka, wasze zainteresowanie prasą komputerową. Czasopisma polskie cieszą się znacznie większym zainteresowaniem niż zagraniczne. W grupie ośmiobit-

towych na dwudziestu czytających więcej niż jedno pismo o grach tylko jeden kupuje pismo zachodnie. W grupie szesnastobitowych jest to jeszcze radsze. Okazuje się też, że prasa komputerowa jest czytana bardzo chętnie – połowa respondentów z obu grup czyta co najmniej jedno polskie pismo komputerowe. Szesnastobitowcy wydają łącznie na czasopisma o 40% więcej pieniędzy niż ośmiobitowcy.

Redakcja SECRET SERVICE dziękuje wszystkim respondentom ankietę za udostępnienie danych wywiadowczych.

sprawozdanie Gullina

Ulubione gry według klasycznego klucza nazewnictwa



SAVE GAMERS

W tym odcinku postaram się przedstawić najprostszą z metod dokonywania zmian w SG-ach. Zrobię to na przykładzie dwóch nowych gier. Tym razem potrzebny będzie tylko edytor binarny. Zaś na deser syntetyczne już zestawienie poprawek do MIGHT & MAGIC 3.

Zastosujemy sposób bardzo prymitywny, ale skuteczny. Wykorzystywać go można we wszystkich grach, posiadających liczbowe wskaźniki. Tutaj trzeba uważać, gdyż np. Eye of the Beholder domyślnie pokazuje stany w słupkach ale można przestawić go na cyfry. Są też odstępstwa od reguły. Wspaniała gra BLOODNET firmy MICROFRODE wprowadza do SG-ów dużo redundantnego kodu, będącego razem sumą kontrolną. Program nie akceptuje zmienionych SG-ów. Na to też są metody, ale to już bajka na inny wieczór. UWAGA! Przed robieniem jakichkolwiek zmian, zawsze zrób kopię zapasową danego pliku. Recepta jest następująca.

Metoda: ŁOPATA

1. Wybierz interesujące Cię wskaźniki (pieniądze, liczba wojsk, wierność, itp.)

2. Zanotuj wartości w charakterystycznym momencie (jeżeli dużo wskaźników, najlepiej by miały różne wartości)

3. Przelicz liczby na hexy (z systemem dziesiętnym do szesnastkowego)

4. Odszukaj hexy w SG. Powinny być zgrupowane w jednym obszarze, np. charakterystyki postaci są zwykle tuż za imieniem.

5. Zmień je na dopuszczalne wartości maksymalne

Nie jest powiedziane, że od razu trafisz tam gdzie trzeba. Jest nawet bardziej niż prawdopodobne, iż program po modyfikacjach pójdzie w maliny. Pora na konkretne przykłady.

DOOM

Na dobry początek rzucimy na warstak jeszcze ciepłą (piszę te słowa 16.01.94) grę ID SOFTWARE pt. DOOM. Otwiera ona nową generację gier typu WOLFENSTEIN-3D. Jest bardzo azybka, bardzo krwawa i mocno ulepszona. Zresztą zobaczcie sami.

1. Kłopotliwy może być brak armur-
nacji, wątku zdrowie i słaby pancerz.
Wszystkie wskazówki można napompo-
wać zbierając odpowiednie przedmio-
ty. Tylko na wyższych poziomach jest
ich coraz mniej oraz zdarzają się sytu-
acje awaryjne.

2. Nagrać grę do naszych celów można w zasadzie w każdym momencie, z wyjątkiem sytuacji, kiedy używiasz głębie swoimi wnętrznościami. Ja otrzymałem taki stan

| | |
|--------------------|--------|
| AMMO (amunicja): | 15 |
| HEALTH (zdrowie): | 61 |
| ARMOR (pancerz): | 84 |
| BULLETS (kule): | 15/200 |
| SHELLS (ładunki): | 4/30 |
| ROCKETS (rakiety): | 0/50 |
| CELLS (dopaszcze): | 0/300 |

3. Przeliczam wszystko na liczby szesnastkowe

15 = 0fh
61 = 3dh
84 = 54h
200 = 00c8h
50 = 0032h
300 = 012ch

4. DOOM, nie pytając nikogo o zgodę, tworzy podkatalog DOOMDATA w katalogu głównym i tam przechowuje SG-y oraz pliki konfiguracyjne. Szepnąć będziemy w plikach typu DOOM-SAV0.DSG Pierwsze poszukiwania kończą się pozytywnie.

Wskaźnik AMMO jest tylko powtórzeniem wskaźnika aktualnego rodzaju aukcji i nie jest nigdzie zapisywany.

HEALTH offset 86
ARMOR offset 90

Można tu wpakować zarówno wartość jedno- jak i dwubajtową. Żeby nie kaszanieć za dużo wsławmy tam na początek 100 (64h).

BULLETS offset 206/222
SHELLS offset 210/226
ROCKETS offset 218/234
CELLS offset 214/230

Tego jest stanowczo za mało. Wartości zapisywane są jako słowa (dwa bajty). Maksymalna wartością jest 65535 (ffff). Trzeba ją wpisać zarówno do wskaźnika aktualnego jak i dopuszczalnego stanu amunicji. Wyświetlacz nie skłodzi się, ale będzie pokazywał tylko trzy ostatnie cyfry.

WARRIORS OF LEGENDS

Wypuszczona w listopadzie zeszłego roku przez firmę Virgin. Zastosowano w niej *engine* z poprzedniej gry Conan the Cimmerian (opisywana w SS5). Zmienił się główny bohater. Teraz to mściciel Brand, pogromca

smoków, prowadzi swą drużynę przeciw Czarnemu Kręgowi. Gra jest bardziej rozbudowana od poprzedniej.

1. Problemem jak zwykle są cherla-
wi bohaterowie i pusta kiesza. Pokażę
jak naprawić to pierwsze, drugie zоста-
wiam na samodzielną robotę domowa.

2. Do dyspozycji mamy cztery postacie, z których każda określona jest charakterystyka typu:

| | |
|-----------------------|-------|
| Name (imię): | Brand |
| Strength (siła): | 19 |
| Intellect (intelekt): | 12 |
| Wisdom (wiedza): | 10 |
| Stealth (złoczność): | 1 |
| Agility (zwinność): | 8 |
| Defence (odporność): | 18 |

Wypisałem tylko jedną, ale ty powinienś rozpaść wszystkie cztery. Mając określoną pulę punktów, trzeba ją rozdzielić na poszczególne cechy. Ja zrobiłem to jak wyżej. Zauważ że wartości różnią się od siebie.

3. Przeliczenie na liczby hexadecymalne nie powinno stanowić problemu. Można to zrobić na papierze, bądź jakimkolwiek lepszym programem typu kalkulator

19 = 13h
12 = 0ch
10 = 0ah
1 = 01h
8 = 08h
18 = 12h

4. Bierzymy pod lupę jeden z plików typu GAME00.DAT. Znalazłem liczby które z grubsza pasują, bo spełniają warunki:

- są tuż za imieniem postaci
- zgrupowane obok siebie
- fit jest we wszystkich czterech miejscach

Podaję decymalnie miejsce jako offset, przypominając, że jest to odległość od początku pliku.

| | Brand | Ataris | Kana | Astoria |
|------|-------|--------|------|---------|
| Str: | 55 | 265 | 475 | 685 |
| Int: | 56 | 266 | 476 | 686 |
| Wis: | 57 | 267 | 477 | 687 |
| Ste: | 59 | 269 | 479 | 689 |
| Ag: | 58 | 268 | 478 | 688 |
| Def: | 71 | 281 | 491 | 701 |

5. W tym wypadku wartości zapisywane są w pojedynczym bajcie. Maksymalną wartością jest w związku z tym 255, ale zwykle bezpieczniejsze jest wpisać coś, co mieści się w polu. Przy charakterystykach widać maksymalnie liczby dwucyfrowe, wpisać więc wszędzie 99 (63th).

Menu się trochę skurczyło, ale przecież nie chodzi tylko o ilość.

MIGHT AND MAGIC 3

Na koniec już skrótkowo informacje pomocne w MIGHT AND MAGIC 3. By zmienić Cechy bohaterów wystarczy znaleźć ich imię w SG. 20 bajtów dalej zaczynać się charakterystyki (siedem pierwszych) – każda zajmuje po dwa bajty: pierwszy – wartość stała, drugi – wartość jaką dodają czary itp. Pozim bohater jest zapisany 35 bajtów za pierwszą literą imienia. Odporności zaczynać się od 263 bajtu za pierwszą literą i zajmują, tak jak charakterystyki, po dwa bajty (takie samo znaczenie). Złoto jest zapisane pod offsetem 11917 (4 bajty), kamienie szlachetne pod 11921 (też 4 bajty). Wiek bohatera jest obliczany przez odjęcie roku urodzenia bohatera od roku bieżącego. Ten ostatni jest zapisany pod offsetem 11887 i zajmuje 2 bajty. Lepiej jednak nie odmładzać bohaterów poniżej 18 lat – niemożliwi raczej słabo walczą.

Cały czas czekamy na wasze własne dokonania w dziedzinie inżynierii SG-owej. Przesyłajcie śmiało modyfikacje SG-ów zarówno do nowych jak i starych gier wraz z komentarzem warsztatowym na adres redakcji.

Wendopiraca: Adrián Medina

```

Offset 0:  hex 8
00000000:  4b 47 42 20 9C 19 56 45 - 53 21 00 00 00 00 00 00 NEW LIVES!.....
00000010:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 78 65 72 73 67 63 20 .....virmm
00000020:  31 00 31 00 00 00 00 00 - 83 01 02 01 00 00 00 00 (01.....vmm
00000030:  65 31 02 56 54 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 el.UT.....
00000040:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00000050:  00 00 23 00 00 00 00 00 - 43 00 00 00 00 00 00 00 .....C.....
00000060:  C3 00 00 00 62 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00000070:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 00 00 00 00 .....
00000080:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 00 00 00 00 .....
00000090:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 01 00 00 00 00 00 00 00 .....
000000A0:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
000000B0:  01 00 00 00 01 00 00 00 - 01 00 00 00 01 00 00 00 .....B.....
000000C0:  00 00 00 00 01 00 00 00 - 01 00 00 00 00 00 00 00 0...B...B...
000000D0:  01 00 00 00 0C 00 00 00 - 64 00 00 00 23 01 00 00 0...B...4...
000000E0:  13 00 00 00 00 01 00 00 - 64 00 00 00 54 02 00 00 3...B...4...
000000F0:  64 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 02 00 00 00 4.....
00000100:  00 00 00 00 15 00 00 00 - 00 00 00 00 01 00 00 00 .....5.....
00000110:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 .....
00000120:  00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 20 00 00 00 .....
00000130:  01 00 00 00 01 00 01 00 - 00 00 20 00 00 00 00 00 B...A.B.F....
File: H:\MSR\N\JAM\ndzmscp0.dz H:\MSR\N\JAM\ndzmscp0.dz
Offset 26: hex 56

```


– (greetingsy) Superowe pozdrowienia dla Jurka Owsiaka i jego (naszej) Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy; mamy nadzieję, że nasza kasa z Fundacji Piwno-Orzeszkowej też się przyda!

– (jakby znane) – Nowy Secret Service z systemem KGB News, tyle świeżości i 52 strony, O.K. S.S.;

– (o KGB i SS) KGB to charaszcyżum!; W organie NSDAP ukazał się KGB – ale jaja!; Światne giero-pismo (giero-świerczyk); Jeden rzut okiem jasnowidza wystarczy, by stwierdzić, iż pismo jest odjazdful; W moim mieszkaniu jest przed kioskami arena z piasku, na której odchodzą monodolice o miejsce w kolejce po SS;

– (początki) – Witajcie czerwone muSStangi; Dżdżderoniimoooo!!! – to taki okrzyk wojsk powietrzno-desantowych; Od trzech pełni księżycy próbowałem do was napisać ale czasu brak; Ave Secret Service und Martinez the Pampers; Cześć Pracy; Nie mam godnego nagłówka; Cześć wam łomy spod znaku Joycołca; Jestem jednym z setek leżących palących trawę, jedzących grzybek meksykański i mających świra na punkcie gier; KGB – Kilku Grających Bobasów;

– (końce) – Wychodzącym przypomina, że skarbonka przy wyjściu jest po to, żeby ludzie wrzucali do niej pieniądze, co proszę czynić, wierni nie podporządkowujący się temu zaleceniu będą karani grzywną; Jestem zmęczony jak koń po westernie; Żegnajcie, o zdeformowane formy nieforemnego formatu życia; Głód Bajt() joystickowe clupciaczki;

– (politykierstwo) W wywiadzie twórcy Tajemnicy Statuetki stwierdzili, że w Polsce są setki tysięcy użytkowników PC. Nie mieli racji bo inaczej

super

ZChN wygrałby wybory, jest natomiast pewne, że mamy w kraju rzeszę typowych Polaków pijaków, ćpunów i czubków i dlatego wybory wygrała lewica (dość pokrętny jest ten wywód);

– (sępienie) – Wiem, że macie gest i jakaś tam karta Sound Blaster Pro za 4 mln to trochę za mało, ale od czego są wypchani forsy, żrący kawior i rozbijający fajne samochody SPONSORZY!;

– (o okładce SS8) – Przecież SS to nie Playboy, dlaczego nie pokazaliście jej niżej?;

– (popłuczyny po świętach) Przepis na wigilijny bigos z Atari. Kupujemy martwe Atari i oddzielamy obudowę od wnętrzości. Wnętrzości rozdramiamy na kowadło, a potem do gara i mieszać. Obudowę też kruszyną i roztapiamy w garze. Do rzadkiego dodajemy uprzednio przygotowane wnętrzości, olej i platynę dla uszlachetnienia. Gotować to jakieś 30 minut i na stół. Całość można przybrać siekanymi kaszetami.

– (przekręty) – Ace of Aces – Wybielacz nad Wybielacze; Barbarian – Barbara i Jan; Barbarian 2 – Barbara i 2 Jany; Barbarian 3 – 3 Barbary i Jan; Commodore 64 – Kłozetorek 64 z ra-

diomagnetofonem; Crystal Kingdom Dizzy – Skryzalizowany Kondom Dizziego (co za niedorzeczny pomysł, na co jaju kondom?); Defender of the Crown – Obrona Częstochowy; Dogs of War – Wojna Psów; Double Dragon – Zdublowany Smok; Fast Food Dizzy – Dizzy Szybkożerca; Jurassic Park – Park Jajarski; Law of the West – Lat na Fest; Megalomania – Syndrom Naczelnego; Metal Mutant – Metalluca; Syndicate – Sędzia z Katem, Masarnia; Strike Commander – Struś Kommandor; Test Drive – Disk Error; Treasure Island Dizzy – Islandzka Tresura Dizziego, Tresura Grubej Izby; Wolfenstein 3D – Wilk z Napędem na Trzy Kolba;

– (różności) – Odbieram szkołę życia od swojej babci, która udziela jej każdemu w formie wykładów; Znacnie trzy największe pomyłki w dziejach ludzkości? – są to: komunizm, broń jądrowa i Atari; Oddam konia w szybkie ręce; Olejcie Atari i Commodore bo one mają własne czasopisma np. „Cuda z deski”, „Zrób to Sam”; Zmienicie nazwę na SexRet SexVice (prawie jak Sex z Młami Vice); Atari albo zdrowie – wybór należy do ciebie. Minister zdrowia i opieki społecznej, skład:

drut 1 kg, trybiki 300 szt., korbka 1 szt., substancje amoliste 0,5 kg; (dopisek do listy pozdrowień) Jebus Omnia-bus – Grecja; Mogę wam przyznać legitymację ministranta; Oj! rozgadałem się jak kolchoznica na polu; Symulatory powinny mieć wbudowane liczniki przebiegu, takie co nie można cofnąć i gdy kupuję grę to od razu widzę czyówka, czy wylatany ręką; Hasto dnia – Szczaj kolorowo (a kiedyś się śpiewało „żyj kolorowo”); Prawdziwy gracz wychodzi na dwór tylko gdy prądu nie ma; Nie myślcie, że jak dacie krowie czekolady to wydoicie kakao; Tylko ja jestem mądry, tylko ja jestem silny i tylko ja tak sądzę; Otyli żyją krócej ale jedzą dłużej; Nie wzywaj nocą pomocy, bo możesz pobudzić sąsiadów; Żebrek to kandydat na złodzieja; Śnieg – woda w proszku; Od trzech tygodni mam wraczkę, lekarz każe mi jeść węgiel, więc chyba pojedę na Śląsk;

– (fraszk i aforyzmy) Idziesz sobie po ulicy, widzisz chłopie szare mury Szkoła wybrzyk to natura! oraz: Dyskietka jest rajem, z którego nie ma wygnania.

Errata

Errare humanum po plwku, czyli każdemu się może pochrzanic. ERRATA służy do tego, by uzupełniać podawane przez nas dane, bowiem:

- informacje o wersjach danej gry na inne komputery lub karty graficzne dochodzą do nas czasem z opóźnieniem
- gdy opłaujemy grę np. w wersji na PC może nie być jeszcze wersji na Amigę i odwrotnie; dopiero kilka numerów dalej możemy tę informację uzupełnić
- poza tym niekiedy coś się pomyli albo pokręci i trzeba to naprostować.

SPIS OPISÓW

Kilku z was dostrzegło mały miszmasz, który miał miejsce w SPISIE w SS8. Istotnie, w paru miejscach nasza baza danych zawiodła, więc pro-

stujemy: przede wszystkim nie ma WOLFENSTEINA na Amigę ani HARRIER JUMP JET na Commodore 64, o co się najbardziej oburzaliśmy. Niestety, ale przyczyny kłopotów są takich informacji leżą i po waszej stronie, bowiem niektórzy czytelnicy albo rozmyślnie, albo bezmyślnie wprowadzają nas w błąd. Np. Bogdan Jamrozik regularnie śle nam swe odkrycia dotyczące gier na Commodore: LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, WARLORDS 2; HARRIER JUMP JET też był jego wymysłu. W prawdziwym świecie materiału w każdym SS (ponad 180 stron naszego zwięzłego) takie kłopoty czasem przemkną się niezauważone. Przepraszamy i bijemy się w piersi – na przy-

szłość będziemy zwracać na takie rzeczy uwagę dziesięciokrotnie.

AUTORZY

Postanowiliśmy uhonorować autorów opisów, które nie mają szans się ukazać z prostego powodu – nie opisujemy tej samej gry dwa razy. Jednak ci, którzy przegapili opisy a napracowali się i przystali nam swoje teksty, warci są odnotowania:

CRYSTAL KINGDOM DIZZY – Michał Góra
INCYDENT – Przemysław Salacha
GLOBAL WAR – Modelka
HUMANS – Adam Piotrowski
LOTUS 3 – Ryszard Fiedorowicz, Marcin Stepnicki
PREHISTORIK – Maciej Stawiszyski
RAMBO 3 – Dawid Rygielski
SENSIBLE SOCCER – Artur Piętko

CO JEST NA CO

Amiga – FIRE BRIGADE, LAW OF THE WEST, wkrótce X-WING
Atari ST – DIE HARD 2, DYNA BLASTER, FORMULA ONE
GRAND PRIX, GOBLINS 3, HU-

MANS, LEMMINGS 2, LURE OF THE TEMPTRESS, METAL MUTANT, ROBOCOP 3, TOM & JERRY
Commodore 64 – NIE MA HARRIER JUMP JET, jest ANOTHER WORLD (wersja X-AMPLE), ROBOCOP

IBM PC – ALCAFAZ, COLORADO, FANTASY WORLD DIZZY pracują na CGA, jest WAX WORKS

FANTASY WORLD DIZZY

W wersji na Commodore 64 nie ma tajnej kłódki w Smugglers' Hideout.

WŁADCY CIEMNOŚCI

Aby zniszczyć imitację cegieł na ścianie wybierz opcję UŻYJ MOCY i wskaż pustą kratkę w każdej czarowej.

Erratowy:

Maciej Giza, Nikola Górski, Roman Groszowski, Daniel Haleckiński, Łukasz Jokiak, Oloch Kaczmarek, Filip Kopyć, Rafał Klawiński, Daniel Kudzińska, Marcin Kundlich, Sebastian Łąghodzi, Krzysztof Motusiał, Rafał Piotrkowski, Przykry, Marcin Smykała, Maciej Weryk, Leszek Zajac

KGB 5

help

Galina radzi zbiłkanym

CONQUEST OF CAMELOT - PC

W jaki sposób napelnić sakiewkę? Wciśnięcie CTRL-O i pokazuje się woreczek, ale nie wiem co robić dalej. Przemysław Wójcik

Ekran, który wywołujesz pokazuje zawartość sakiewki. Nie możesz jej napelnić tak sobie, z powietrza. Powinieneś będąc w zamku udać się do skarbcza i tam nabrać z wybranych worków odpowiednie monety – sztuki złota, srebra i miedzianki. Gotówka będzie ci potrzebna później, w rozlicznych podróżach.

DAY OF THE TENTACLE - PC

Nie wiem, jak grać Laverne i Hoagiem, potrafię się poruszać tylko Bernardem, a to żadna przyjemność. Filip Konieczny

Jeżeli uważnie śledzisz akcję to z pewnością wiesz, że Laverne zawiązała na szelkach na drzewie przed domem, zaś Hoagie wylądował w ogrodzie koło kibli. Procedura jest następująca: najpierw zdobądź zasilanie do kibla Bernarda – potrzebujesz skompletować części SuperSalad Battery dla doktora Freda. W ten sposób skontaktujesz się z Hoagiem i będziesz się mógł w niego wcielić aby przekonać George'a Washingtona do ścięcia młodego drzewka przed domem – w rezultacie Laverne cztery lata później spadnie na ziemię, bo drzewo na którym wisi zniknie.

DIZZY YOLKFOLK - Amiga

Gdzie i jak znaleźć silnik do motorówki? Michał Chudy

Leży sobie spokojnie na pierwszym piętrze zamku YolkFolk – jak popędzisz trolla to trafisz tam bez kłopotu.

Po wystraszeniu trolla i naprawieniu mostu zwodzonego dochodzę do smutnej księżniczki, którą rozweselałam książką z kawałkami. Za nią jest murek, którego nie mogę przeskoczyć. Marcin Młyński

W lewo już nie dalej nie ma; jeśli wykorzystasz wszystkie możliwości, musisz po prostu zebrać wszystkie wisnie i wrzucić je Daisy, by ta mogła upiec z nich ciasto.

INDIANA JONES 3 - Amiga

Czy można jakoś ominąć w tej grze sekwencję zręcznościową? Frodo Baggins

Niestety nie. Spotkanie z hitlerowcem zawsze rozpoczynasz rozmową, która może przerodzić się w bijatykę.

Jeśli będziesz przebiegły i przewidujący, to istnieje możliwość przegadania niemal wszystkich szwabów i ominięcie ich bez walki. Niekiedy mają na to wpływ też przedmioty, które posiadasz.

INDIANA JONES 4 - Amiga

W jaki sposób się steruje i gdzie wpłynąć łodzią podwodną? Na ekranie jest tylko dźwignia do zmiany głębokości, a kółka płynięcia tylko w prawo i w lewo. KPR

Do sterowania łodzią podwodną służą dwie dźwignie: kierunku (lewo-prawo) i głębokości (góra-dół). Aby móc sterować, powinienesz uzdatnić oba mechanizmy (dlaczego są zepsute, sam wiesz). Skracając lewo-prawo jednocześnie przemieszczasz się „dalej” i „bliżej” swych oczu. Zauważ zjeżdżając dziurę w głazie na dnie i tak steruj, by dziobem wpłynąć prosto w nią.

Jakie jest trzecie ułożenie kamieni? Andrzej Bodomski

Wszystkie informacje o ułożeniu kamieni zdobywasz w trakcie gry; oprócz ostatniego podają je Dialogi Platona – musisz je dokładnie przeczytać. Natomiast finałowe ustawienie jest wyrzeźbione na ścianie w scenarii z bulgoczącą lawą.

LARRY 1 - PC

W jaki sposób skusić panienkę z dyskoteki, żeby wzięła ślub? Jack Ripper

Nadobna Fawn pójdzie za tobą, jeśli ofiarujesz jej: pierścionek (z umywalki w kłopot), cukierki (z pudełka ze strychu), różę (z korytarzyka za barem) i dużo, dużo pieniędzy (wygranych w kasynie).

LARRY 2 - PC

Jak przejść koło strażnika na wyspie, zatrzymuje mnie nawet jak założę bikini. Adam Jasłowski

Z takim blazmem to nie masz co nawet udawać panienki. Wypchaj stanik banknotami i koniecznie odwiedź fryzjera – dopiero wtedy możesz próbować dalej.

LAURA BOW - PC

Jak przejść przez ulicę w pierwszym akcie gry? Jack Ripper

Jeśli uważnie czytasz komunikaty to wiesz, że w Nowym Jorku jest ruch jak w ulu. Nieostrożny krok na jezdnię i jesteś przejechany! Dlatego przed próbą przekroczenia ulicy sprawdź ikoną oka lewą i prawą stronę ulicy – jeśli nic nie

Wot, ile to dusz zbiłkanych znalazło się na tym świecie! A to glerka za trudna, a to napisu nie rozumiem, albo chodzę i wyjechałem nie widzę. Galina w pogotowiu, wszystkim pomóc może, a jak nie wie to i specja zapyta i odpowiedź da – jak zechce. W imieniu SS-maladźców mamy do wszystkich zbiłkanych ogromną prośbę: aby nie nękać telefonicznie redakcji w sprawie odpowiedzi do gler. Wszak po to jest ta rubryka. Ostatnimi czasami telefony od zbiłkanych dokumentnie rozbiłają pracę redakcji.

Dla uproszczenia, od 1 lutego 1994 r. odpowiedzi będą udzielane tylko w HELPIE, a pytania przyjmowane tylko listownie.

jedzie, możesz przechodzić.

LEGEND OF KYRANDIA - PC

W jaki sposób wejść do groty? Ze środka wychodzi jakiś pajac i się balwersuje. Jack Ripper

Tak ma być, po chwili Malcolm zamurówuje iodem wejście. Skruszysz go tylko magiczną lutnią zrobioną na ołtarzu z czterech kamieni szlachetnych – pierwszy jest w srunnyku. Było to dokładnie opisane w SS6 na str. 36.

MANIAC MANSION - C-64

Jak zdobyć numer, który podobno mam zobaczyć przez teleskop? Wrzucam kasę, kręcę teleskopem, a numeru nie ma! Radosław Rump
Wrzuć monetę, wciśnij prawy guzik, jeszcze raz wrzuć i jeszcze raz wciśnij – dopiero teraz możesz odczytać szyfr do sejfu, który jest 1029.

NORTH & SOUTH - Amiga

Czy da się wycofać wojska w czasie bitwy? Trybello

Tak, ale tylko wtedy, jeśli włączysz opcję zręcznościowego rozgrywania potyczek. Wciśniesz po prostu ESC i pozostali przy życiu żołnierze ewakuują się na pole, z którego atakowali. Gdy natomiast komputer automatycznie prowadzi walkę za ciebie, nie ma takiej możliwości.

POLICE QUEST 1 - PC

W jaki sposób podać testowi pijanego gościa, który wciąż powtarza, że jest niewinny? Wojciech Pukowlec

Każ mu wyjść z wozu (GET OUT) i dać prawo jazdy (GET LICENSE). Wydadź polecenie ADMINISTER FST i zakuj go (HANDCUFF SUSPECT), ale z tytuł. Przeczytaj mu jego prawa (READ RIGHTS) i każ wsiąść do swego wozu (GO TO CAR) i odwieź do więzienia.

Gdy chcę wypisać mandat dziewczynie w czerwonym samochodzie, pojawia się napis, że nie mam PINCH BOOK. Skąd ją zdobyć? Rafał Widelka

Chodzi zapewne o Helen Hots. Otwórz walizkę (BRIEFCASE) i wyjmij bloczek mandatów (BOOK) oraz pióro (PEN). Wypisz mandat i daj jej do podpisu, a potem wręcz go i możesz ruszać dalej.

POLICE QUEST 2 - PC

Jaką techniką ustawić pistolet na

strzelniczy? Tomasz Kulawik

Procedura ustawiania pistoletu: najpierw pokaż swoją broń dyżurnemu policjantowi. Weź od niego amunicję i słuchawki ochronne. Wejdź do kabiny strzelniczej, załóż słuchawki, wyciągnij broń (F8), wyceluj i strzel (F10). Po trzech strzałach opuść broń (F8) i przybliż sobie tarczę. Obejrzyj przesłuzeliny i odpowiednio pokręć gałkami na celowniku. Zmień planasz celu i unieś go z powrotem na miejsce. Procedurę należy powtarzać, aż będziesz trafiał w dziesiątkę.

Co powiedzieć paniami w informacji, gdy pytam o telefon do Steelton Police? Adam Wierszbiński

Używając numer 411 będziesz mógł przekazać informację o grożącym Colbyemu niebezpieczeństwie.

PRINCE OF PERSIA 2 - PC

Jak pokonać ogień w wielkim zniczu z orłem? Gdy tam podchodzę, od razu się spulem. Adam Piątek

Nie wkraczaj w ogień jak kamikadze – przecież czytałeś na gobelinie, że każdy kto będzie próbował ukraść płomień, zginie. Biegnąc w lewo do płomienia nie strać wiszącej płytki podłogowej. Wskocz na półkę z płomieniem i wracaj biegiem w prawo, tym razem strącając płytkę. W tyłnej ścianie otworzy się przejście na następny level.

SECRET OF MONKEY ISLAND

Podchodzę do małpiej głowy, a małpa nie – zamiast otworzyć furtkę gapl się na mnie. Jak przejść dalej? Mikołaj Górski

Furtkę otwiera się pociągając za kółko sterujący z jednego ze słupów stojących przy ścieżce (nose of the statue). Musisz namówić małpę, żeby pokusiła się na tym kółku, a przejście otworzy się na stałe.



Rys. Mariusz Pictyra

PRENUMERATA i ARCHIWALIA

PRZECZYTAJ ZANIM ZACZNIESZ WYPEŁNIAĆ

JEDYNA DROGA ZAMÓWIENIA PRENUMERATY LUB ARCHIWALIÓW TO WPŁATA NA KONTO ZAŁĄCZONYM PRZEKAZEM

ZASADY PRENUMERATY

Prenumerata może być zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów wyciętych z KGB lub odbitek xero.

Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu piśmem drukowanym. Bazaranie oraz skróty nazw mogą przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Nasz system prenumeraty jest tak skonstruowany, by wspierać przedsiębiorczych. Jeśli będziecie zamawiać prenumeratę grupowo, otrzymacie znaczne zniżki. W ten sposób jeśli np. w klasie zbierze się 10 osób chętnych na prenumeratę, to jeden egzemplarz mają co miesiąc za darmo (przy rocznej prenumeracie zaoszczędzą 299 tys.). Zachęcamy do takiego systemu prenumeraty – wspólnie oszczędzamy czas oraz pieniądze na przesyłkach pocztowych.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń.

Otrzymany po wpłacie na pocztę odcinek „dla wpłacającego” należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 waw. 550 w dni powszednie w godz. 9.00-16.00.

UWAGA! Nie realizujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

CENY PRENUMERATY

| Lp. osób | 3 mies. | 6 mies. | 9 mies. | 12 mies. |
|----------|---------|---------|---------|----------|
| 1 | 55500 | 111000 | 166500 | 222000 |
| 2 | 107400 | 214800 | 322200 | 429600 |
| 3 | 156600 | 313200 | 469800 | 626400 |
| 4 | 202800 | 405600 | 608400 | 811200 |
| 5 | 249600 | 499200 | 748800 | 998400 |
| 6 | 297000 | 595200 | 892800 | 1190400 |
| 7 | 345300 | 690600 | 1035900 | 1318200 |
| 8 | 392400 | 784800 | 1177200 | 1569600 |
| 9 | 438600 | 877200 | 1315800 | 1754400 |
| 10 | 480300 | 960600 | 1440900 | 1921200 |

ZASADY ZAMAWIANIA ARCHIWALIÓW

Zamówienia na archiwalne numery SECRET SERVICE mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów wyciętych z KGB lub odbitek xero.

Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu piśmem drukowanym. Bazaranie oraz skróty nazw mogą przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne.

Otrzymany po wpłacie na pocztę odcinek „dla wpłacającego” należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 waw. 550 w dni powszednie w godz. 9.00-16.00.

UWAGA! Nie realizujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

CENY ARCHIWALIÓW

| | |
|------|---------|
| Nr 1 | 50 tys. |
| Nr 2 | 40 tys. |
| Nr 3 | 30 tys. |
| Nr 4 | 10 tys. |
| Nr 5 | 13 tys. |

| | |
|------|---------|
| Nr 6 | 10 tys. |
| Nr 7 | 10 tys. |
| Nr 8 | 15 tys. |
| Nr 9 | 15 tys. |

UWAGA – OKAZJA

Komplety:

4 + 6 + 7 – razem za 20 tys.
4 + 6 lub 4 + 7 lub 6 + 7 –
razem za 14 tys.

Odcinek dla Poczty / Banku

zł słownie:

Wpłacający: imię i nazwisko

..... okładki adres z kodem

na rachunek ProScript Sp. z o.o.

00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37

BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.

WARSZAWA

rachunek nr 630148-102401-136

..... podpis przyjmującego

..... data

Odcinek dla Posiadacza rachunku (Redakcji)

zł słownie:

Wpłacający: imię i nazwisko

..... okładki adres z kodem

na rachunek ProScript Sp. z o.o.

00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37

BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.

WARSZAWA

rachunek nr 630148-102401-136

..... podpis przyjmującego

..... data

Pokwitowanie dla Wpłacającego (zachować!)

zł słownie:

Wpłacający: imię i nazwisko

..... okładki adres z kodem

na rachunek ProScript Sp. z o.o.

00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37

BANK OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.

WARSZAWA

rachunek nr 630148-102401-136

..... podpis przyjmującego

..... data

KONKURSY ROZWIĄZANE

KONKURS 1 (PC)

Przypominamy, że konkurs nr 1 (dotyczący **TAJEMNICZY STATUETKI**) trwa do 15 lutego, a jego rozwiązanie znajdziecie w następnym numerze.

KONKURS 2 (PC)

Odpowiedzi:
1. Nazwa firmy METROPOLIS po raz pierwszy pojawiła się w SS6.
2. W numerach od 1 do 8 opisałyśmy łącznie 36 przygódówek – wystarczyło po-

liczyć Klepsydry przy opisach. To pytanie było wbrew pozorom najmniej precyzyjne, więc honorowaliśmy też każdą liczbę większą od 36, bo niektóre gry przygodowe były przez nas klasyfikowane według innego kryterium, np. jako edukacyjne.

3. Numer kierunkowy do Wrocławia to 0-71 (z większości miast), honorowaliśmy inne kierunkowe wg książki telefonicznej.

Nadeszło 138 prawidłowych odpowiedzi, z których wylosowaliśmy następujących zwycięzców.

1. Piotr Pierzyński – Bydgoszcz
2. Maciej Engelhardt – Czerak
3. Paweł Piszczek – Kraków
4. Robert Krassowski – Legnica
5. Grzegorz Magiera – Jadow

Zwycięzcy otrzymują oryginalną **TAJEMNICĘ STATUETKI** ufundowaną przez firmę METROPOLIS.

eci kierowany jest do osób, które gry nie znają. Ma on pomóc w decyzji zakupu, zorientować czytelników w rodzajach gier itp. Uczestnicy konkursu z góry zakładali, że gra jest wszystkim doskonale znana i nie ma potrzeby jej przedstawiać, a należy przejść już do odpowiedzi dla zaawansowanych.

Laureaci:

1. Janusz Mrałgod – Tychy, za opis **DRAGON STRIKE**
2. Adam Głogowski – Tychy, za opis **ACES OF PACIFIC**
3. Rafał Miszczak – Wrocław, za opis **CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT**
4. Maciej Czyżewski – Gdynia, za opis **B-17**
5. Marcin Stępnicki – Gdańsk, za opis **F-15 II**
6. Karol Jasiński – Legionowo, za opis **RED BARON**
7. Damian Bajer – Sosnowiec, za opis **F-15 II**
8. Przemysław Ryk – Sosnowiec, za opis **F-117**
9. Raffaele Cecco – Rzeszów, za opis do **PRIVATEER**
10. Dariusz Woźniak – Sulejówek, za opis **F-117**

Pierwsza trójka otrzymuje oryginalne gry **GUNSHIP 2000** ufundowane przez redakcję **SECRET SERVICE** i firmę **IPS**. Najlepsze opisy będą wykorzystane w druku.

KONKURS 3 (PC)

Otrzymaliśmy 85 listów zawierających 87 opisów na konkurs. Wśród wybieranych tematów najpopularniejszy okazał się **F-15** (16 opisów), następny był **LHX** (9), **F117** (8), **Chuck Yeager** i **F-29** (po 7), **B-17** i **COMANCHE** (po 6). Żaden z uczestników nie wykazał się posiadaniem ptci żeńskiej.

Jeden z czytelników z wrazenia napisał na kopercie adres redakcji łącznie z telefonem (i dorzucił kierunkowy!). Listy nieczytelne, jak sama nazwa wskazuje, nie były przeznaczone do czytania i zgodnie z intencją ich autorów czytane nie były. Niektórzy wykazali się jak mogli lenistwem i cwaniactwem, przepisując opisy od konkurencji, zresztą niezbyt udane. Dotyczy to ok. 30% opisów! Zdarzyły się też teksty wypełnione pół na pół: połączonymi i wulgaryzmami. Takie teksty miały pierwszeństwo w kolejce do gaz. Teksty napisane na maszynie nie były faworyzowane, aczkolwiek autorom tych listów przeżyłyśmy uścisłki od redaktorów i całusy od sekretarki.

Niemal wszyscy uczestnicy konkursu popełnili niestety podstawowy błąd – mylili opis gry z instrukcją. Stąd też większość prac zawierała dokładne zestawienia klawiszologii, ekranów, sposobów uruchamiania gry itp. Często opis ograniczał się tylko do tych elementów. Zaprawde, są to rzeczywiście przydatne informacje, jednak opis z defini-

KONKURS 4 (Amiga)

Nadeszło 259 prac, z czego najczęściej wybieranym tematem był **F-29** (42), **F-15 II** (35) i **F-19** (29). Poza tym opisywane były najpróżniejsze gry na Amigę, które mają coś wspólnego z lotnictwem, nawet jeśli jest to strzelający samolot.

Po przeczytaniu, przeanalizowaniu, porównaniu i przedyskutowaniu prac okazało się, że 30% prac było w mniejszym lub większym stopniu zerknięta z innych źródeł. Kilka osób nie wiedziało co to znaczy symulator lub opis, kilka nie wiedziało o co im chodziło, a jeszcze kilka innych nie wiedziało jak się pisze i co pisać.

Było konkurs na opis, a nie jak parę osób sądziło, na efektowny skład pracy bądź na zdolności manualne przy użyciu kleja i spinacza. Jedna praca dotyczyła opisu czołgu, a jeszcze inna **LI-FE & DEATH** (symulator skąpela?). Jeden spryciarz zrobił ksero z innego pisma i myślał, że nikt się nie pota-pie. Inny zmiescił opis na kartce pocztowej, inny zaś opisał sześć symulatorów na jednej stronie kartki formatu

Reklamacje nie ponosi odpowiedzialności z tytułu błędnie lub niedokładnie wypełnionych przekazów. W przypadku wszelkich wątpliwości prosimy o kontakt do redakcji (0 22) 201-251 w. 550 lub fax (0 22) 203-209.

Wiem, że tylko gazeta i czytelnik wypełniając przekaz gwarantuje poprawność i bezwarunkowo otrzymywanie Secret Service.

ARCHIWALIA

Zamówienie następujących numerów archiwali:

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Kupon aktualny do 15 lutego 94

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie. W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie. W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

ARCHIWALIA

Zamówienie następujących numerów archiwali:

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Kupon aktualny do 15 lutego 94

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi koleżankami i znajomymi. Proszę wskazać ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy

Wzrost, od którego numeru ma zacząć się prenumerata:

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi koleżankami i znajomymi. Proszę wskazać ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy

Wzrost, od którego numeru ma zacząć się prenumerata:

Jest nas razem ☐ osób i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi koleżankami i znajomymi. Proszę wskazać ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy

Wzrost, od którego numeru ma zacząć się prenumerata:

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi koleżankami i znajomymi. Proszę wskazać ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy

Wzrost, od którego numeru ma zacząć się prenumerata:

Jest nas razem ☐ osób i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

A4. Poza tym było widać błędne mniemanie, że podstawą opisu jest galkologia – pogląd wykształcony prawdopodobnie przez rodzinne pseudo-czasopisma, będące faktycznie kolejną wodą po kielecu pirackich gierkowych instrukcji.

A oto upragniona lista zwycięzców. Pierwsza trójka dostaje oryginalne gry GUNSHIP 2000 ufundowane przez redakcję i firmę IPS. Najlepsze opisy będą wykorzystane w druku.

1. Tomasz Slemieniec – Piórczów, za opis B-17

2. Sławomir Grabowski – Mońki, za opis WINGS

3. Dominik Kossecki – Warszawa, za DESERT STRIKE

4. Grzegorz Maciejewicz – Łomża, za opis F-29 (dzięki tej pracy dowiedzieliśmy się, że rakietę AMRAAM wydaje odgłos Złunuu...)

5. Bartłomiej Żyła – Tarnowskie Góry, za SECRET WEAPON OF THE LUFTWAFFE

6. Sławomir Szkurlat – Błachownia za LHX

7. Grzegorz Smoliński – Koszalin za WINGS

8. Tomek Kozłowski – Mońki za F-18

9. Klaudiusz Nowakowski – Czechów-Dziedzice za DOGFIGHT

10. Artur Niemczyk – Dąbrowa Górnicza, sądząc po charakterze pisma najmłodszy uczestnik – specjalne wyróżnienie za pracę, która nie dotyczy żadnego symulatora, ale za to wszystkich.

KONKURS 5 (PC)

Odpowiedzi:

1. Dotychczas ukazało się pięć części SPACE QUEST, choć uznawaliśmy też liczbę sześć, jako że „jedyńka” pojawiła się w dwóch wersjach – AGI

i SCI.

2. Serię QUEST FOR GLORY stworzyli Corey i Lori Ann Cole.

3. Dział firmy DYNAMIX zajmujący się symulatorami lotniczymi nosi nazwę GREAT WAR PLANES.

Otrzymaliśmy 23 prawidłowe odpowiedzi (i prawie dwa razy tyle błędnych), spośród których wylosowaliśmy czwórkę zwycięzców;

1. Wojciech Migas – Jaworzno

2. Sylwia Twardowska – Wyszów

3. Jan Chodzyński – Ktno

4. Witold Rotowski – Kielec

Otrzymują oni oryginalne gry BETRAYAL AT KRONDOR (1, 3) i EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE (2, 4), ufundowane przez firmę DYNAMIX.

KONKURS 6 (Atari)

Odpowiedzi:

1. W numerach 1-8 zostało łącznie opisanych 6 gier firmy MIRAGE (dane z klepydr). Uznawaliśmy też liczbę 7 (NAJEMNIK na licencji firmy KRYSAL) oraz 15 (wraz z tymi w Rzecz Okiem).

2. Firma MIRAGE ma w ofercie blisko 150 gier na małe Atari (według reklamy w SS8). Uznawaliśmy też odpowiedź 22 (liczba tytułów w reklamie).

3. Tommingi to starowska odmiana popularnych Lemmingów.

Nadeszły 54 prawidłowe odpowiedzi i sporo nieprawidłowych. Laureaci:

1. Tomasz Świdrak – Jedlicze

2. Grzegorz Zaniewski – Słupsk

3. Marcin Górzyński – Siedlce

4. Andrzej Sikora – Ustronie

5. Bartek Głuszek – Gdańsk

Nagrody – pięć kompletów po trzy gry ufundowała oczywiście firma MIRAGE. Maruderzy, którzy zapomnieli



podać nośnik, dostaną zestawy na kasetach.

KONKURS 7 (C-64)

Odpowiedzi:

1. Honorowaliśmy każdą trójkę spośród gier: TREASURE ISLAND DIZZY, FANTASY WORLD DIZZY, MAGICLAND DIZZY, PRINCE OF THE YOLK FOLK, SPELLBOUND DIZZY, CRYSTAL KINGDOM DIZZY a także BUBBLE DIZZY, FAST FOOD i KWIK SNAX.

2. Firma MIRAGE miała w ofercie 15 gier na Commodore (wystarczyło policzyć tytuły w reklamie). Uznawaliśmy też dodane „wkrótce 30 nowych”.

3. Liczba „64” w nazwie komputera Commodore 64 oznacza pamięć operacyj-

ną 64 KB, czyli 65536 bajtów. Okazało się, że jest kilku czytelników nieświadomych tego faktu. Oto jedna z fałszywych teorii: „zapojektowanie danego kształtu obiektu sprowadza się do ustawienia odpowiednich bitów w słupce. Każda linia siatki ma 24 punkty, o odpowiada 3 bajtom, a więc każdy obiekt zajmuje 24 linii po 3 bajty plus 1 bajt niewykorzystany, co w sumie daje 64 bajty, a więc stąd pochodzi nazwa komputera”.

Nadeszło 245 odpowiedzi prawidłowych i szczypta błędnych. Laureaci:

1. Miłkołaj Grobelny – Sosnowiec

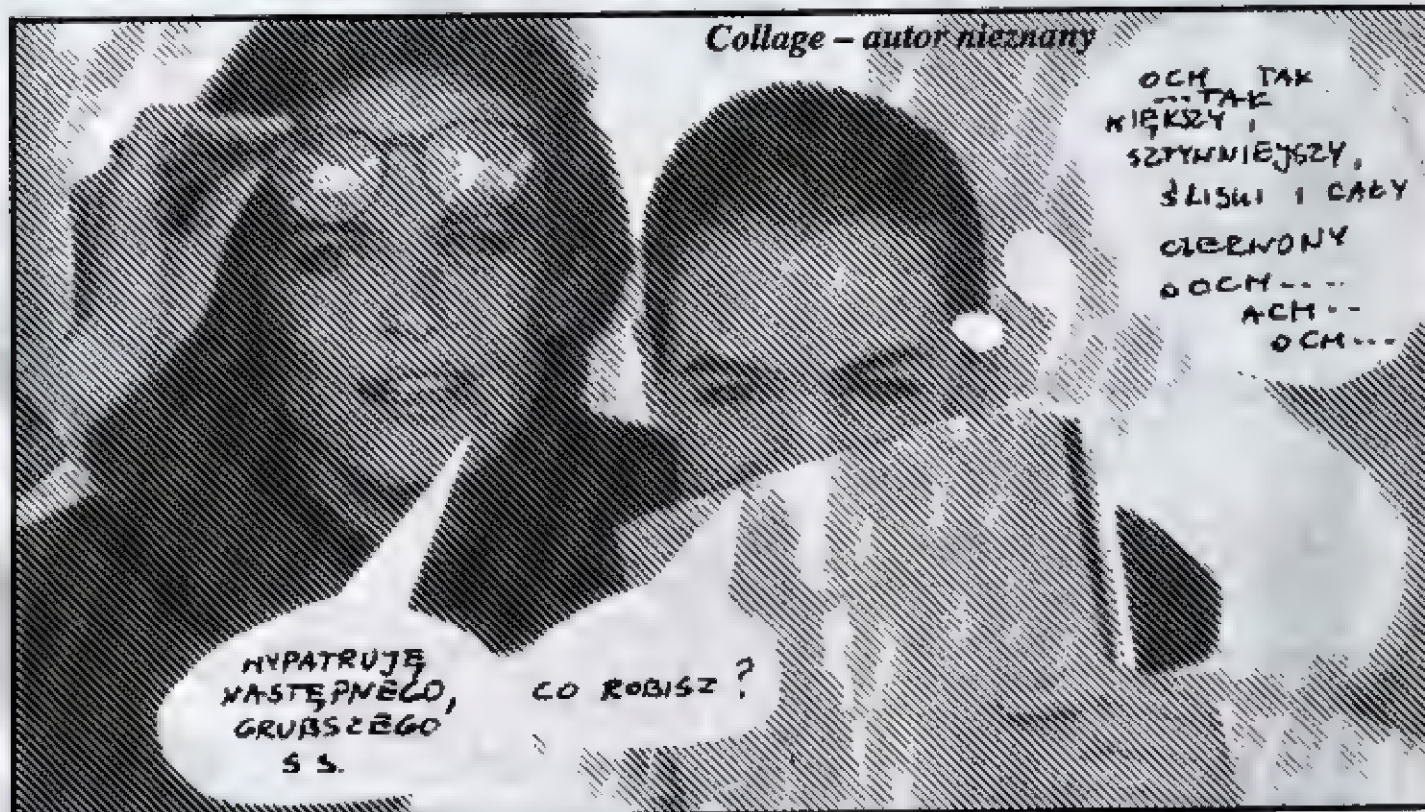
2. Krzysztof Łaszewski – Lnbeko

3. Hubert Tupadowski – Wyszów

4. Maciej Skrzypczak – Ruda Śląska

5. Marcin Kosłowski – Starogard Gd.

Nagrody – pięć kompletów po trzy gry ufundowała firma MIRAGE.



TIPS & TRICKS

A-TRAIN

IBM PC

Wciśnij CTRL oraz ALT i wklep z klawiatury wyraz BELLYBUTTON. Pojawi się niespodziankowy ekran końcowy.

AFTER THE WAR

IBM PC

Kod do drugiego levelu 101069. Nieetykalność na levelu 1; wciśnij ALT-L-B. na levelu drugim; ALT-L-M.

ANARCHY

Amiga

Kody leveli: 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215, 5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528.

ATOMIX

Amiga

Wciśnij HELP i wpisz TIME – resetujesz zegar.

BATMAN THE MOVIE

IBM PC

Wpisz na ekranie tytułowym JAMM. F10 – skipper leveli.

BATTLE ISLAND

Kody leveli: FIRST, GHOST, GAMMA, MARSS, EAGLE, METAN, FOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT, CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH, VESUV, MAGIC, SPACE, VALEY, TESTY, TERRA, SLAVE, NEVER, RIVER, EUROP, STORM

BATTLE ISLE

Amiga, IBM PC

Kody: pierwszy gracz – WATCH, LAGUN, BIRMA, SERPT, RAMBO, YUKON, POINT, FROGS, ITALY, LINES, VARUS, SOUND, TWEAK. Drugi gracz – CLOCK, LOSAG, BOMBS, COMET, PEARL, MIRROR, ROMEL, MAGMA.

BATTLE SQUADRON

Amiga

Wpisz CASTOR – nieetykalność, albo ELECTRONIC – edytor.

BIONIC COMMANDO

Amiga, C-64

Wyskocz z levelu pierwszego w mo-

mentie, gdy zegar będzie wskazywał jedynie – otrzymasz dziewięć żyć.

BOMBUZAL

Amiga

Kody leveli: ROSS, RATT, LISA, DAVE, IRON, LEAD, WEED, RING, GIRL, GOLD, OPAL, SONG, FIRE, LAMP, TREE, SINK, BIKE, BIRD, TAPE, VASE, PILL, SPOT, PALM, LOCK, SAFE, WORM, NOSE, EYES, HAIR, SIGN, MYTH

BUDOKAN

IBM PC

Stań w prawym dolnym rogu ekranu tuż przy płocie i wciśnij B – włącz się prosta gierka z odbijaniem piłeczki.

CARMEN SANDIEGO (WORLD)

IBM PC

Uruchomienie przez CARMEN cheat uaktywnia dodatkowe menu.

CARRIER COMMAND

Amiga

Wciśnij pauzę i wpisz THE BEST IS YET TO BE, wciśnij klawisz plus (+) – nieetykalność.

CATACOMB ABYSS

IBM PC

Wciśnij F10 i W – skipper leveli, Z – zatrzymanie wrogów, I – więcej przedmiotów.

COMMANDER KEEN

IBM PC

Uruchomienie przez KEEN NOWAIT i wciśnij F10 z różnymi literami – dodatkowe efekty.

COOL CROC TWINS

Amiga, IBM PC

Kody: BLOY, ZARP, MILP, CREG, SMAT, PLIM, TRUB, DRIT, HISP, FROS, QUOL

CRACKDOWN

Wciśnij pauzę i wpisz SMURF. Wtedy F1 i F2 odnawiają życia dla pierwszego i drugiego gracza.

CURSE OF RA

IBM PC

Kody: SONY, EVEN, ARTS, RAIN, DEAN, NEAT, HEAT, STAR, COLD, TURN, PURE, PROD, HIKE, DRIP,

LAST, TIRE, TICK, RULE, MODE,

DARK AGES

IBM PC

Wciśnij F10 i BackSpace. Teraz znakiem równości (=) uruchamiasz autofire.

DARKSIDE

Amiga

Wciśnij naraz klawisz 2 i 8 oraz FIRE – ujrzyj zdjęcie programistów.

DEFENDER 2

Amiga

Hasła do wklepania: GOATY – niewidzialność, RAVEN – tajne klawisze (N – następny level, D – autopilot), ANDES – niewyczerpany laser. Dodatkowo kody leveli: START, FLOYD, FURRY, BEAST, LEMAC, ZIPPO, LASER, DEFAD, MAGOO, FUNKY, DONKY, KANJI, IRATA, NEURO, STOAT.

DOCTOR WHO

IBM PC

Wpisz JAMES BOND AND OLIVER REED WERE NEVER GOOD SINGERS – daje nieetykalność.

DOMINATOR

Amiga

Wpisz SHAFT na tabeli wyników – nieśmiertelność.

DOOM

IBM PC

Podczas gry aktywne są następujące tajne klawisze wciskane po kolei: idqd – nieetykalność, idkfa – max wszystkich broni i amunicji, idbeholda – pokazanie całej mapy (pod klawiszem TAB), idcleve25 – skok do epizodu nr 2 na poziomie nr 2 (możliwe inne)

DRAGON BREED

Amiga

Wciśnij pauzę i wpisz IREM. N – skipper leveli.

DUNGEON MASTER

wszystkie

Dodatkowe czary: YA BRO ROS (ślady stóp), VI BRO (trucizna), DES IR SAR (ciemność), FUL BRO NETA (tarcza), ZO (otwarcie drzwi).

DYNABLASTER

Amiga

Wpisz na ekranie tytułowym HUDSON-SOFT – nieskończoność wszystkiego.

DYNASTY WARS

Amiga

Wpisz CHEAT MODE na ekranie tytułowym i wciśnij F2 – skipper leveli.

ELEPHANT ANTICS

Amiga

Na ekranie tytułowym wpisz ITCHY ARSEHOLES – nieśmiertelność.

E-MOTION

IBM PC

Na ekranie z Albim Einsteinem wpisz MOONUNIT. Wtedy: F1 – 1 level w górę, F3 – 10 leveli w górę, F2 – 1 level w dół, F4 – 10 leveli w dół.

EMPIRE STRIKES BACK

Amiga

Przytrzymaj HELP i wpisz XIFARG ROTKEV. Klawiszami numerycznymi możesz wywoływać sample mowy, a klawiszami L, C i D zdjęcia bohaterów.

ENDURO RACER

Amiga

Wpisz CHEAT. Klawisze: T – więcej czasu, S – skok do punktu kontrolnego, F – dopala motocykla.

EPIC

Amiga

Kody: AURIGA, CAPHUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORMAX, CAELUM, CORVUS.

EYE OF BEHOLDER 3

IBM PC

Przed uruchomieniem gry wpisz SET AESOP_DIAG=1
A – zabija przeciwnika, G – teleportacja.

FELIX

IBM PC

Kody: FELIX, MUSIC, EMERALD, MAGIC, HEADACHE, ORANGE, PANTHER, PORSCHE, DUNGEON, PARADISE.

FERNANDEZ MUST DIE

Amiga

Wpisz SPINYNNORMAN podczas pauzy – nieśmiertelność.

FORGOTTEN WORLDS

Amiga

Na ekranie tytułowym wpisz ARC i wciśnij HELP. Teraz możesz używać klawiszy: S – wejście do sklepu, N – skipper leveli.

GAME OVER 2

Amiga

Kod do drugiej części: 11423.

GHOSTBUSTERS 2

Amiga

Wciśnij naraz ALT-CTRL-5-U na ekranie z nazwą firmy i wciśnij FIRE.

GHOSTS'N GOBLINS

Amiga

Wpisz do tablicy wyników)(– nieetykalność i nieśmiertelność.

GREMLINS 3

IBM PC

Na ekranie wyników wpisz SINA-

TRA, a otrzymasz 90 żyć.

HORROR ZOMBIES

Amiga

Hasła do leveli: WOLFMAN, HAMMER, LUGOSI, NOSFERATU, GARLIC. Dodatkowe efekty daje wpisywanie hasel: BOGEY EATER, CUSTODES, IMMORTAL.

INCREDIBLE MACHINE

IBM PC

Wpisz RHOMBUS – będziesz miał dostęp na dowolny level.

INDIANA JONES 3 ARCADE

IBM PC

Na ekranie tytułowym wpisz IEHOVEN i klawiszami L, 1, 2 kończysz level.

INTERNATIONAL KARATE+

Amiga

Daj się uderzyć i w tym momencie wcisnij pauzę. Gdy wrócisz do gry, będziesz nieśmiertelny.

IMMORTAL

Amiga

Kody leveli: 2 – 757FC10006F70, 3 – 6E1EC21000E10, 4 – 465FA31001EB0, 5 – D4BFD41000EB0, 6 – BCFFEF51010A41, 7 – 6B10F61010AC1, 8 – E590D710178C1.

IVANKOE

Amiga

Wcisnij pauzę i wpisz JC IS THE BEST, puść pauzę. N – skipper leveli, DEL – wszyscy do piachu, CTRL – zabicie bossa.

KILLING CLOUD

Amiga, Atari ST

Kody do misji: 2 – A66TG7EZ, 3 – 2WWTQ7E3, 4 – QXXK6G6EB, 5 – 3336RWE3.

KINGS OF THE BEACH

IBM PC

Kody: LONGCOURT, SIDBOUT, GEKKO, TOPELITE, SUNDEVIL.

LAST NINJA 3

Amiga

Wpisz się do tabeli wyników jako ILBEBACK – nieśmiertelność i zmiana leveli klawiszami F1-F6.

LEGEND OF THE LGST

Amiga

Kody leveli: 2 – STONES, 3 – LADDER, 4 – ESCAPE, 5 – LAVA, 6 – FINALE.

LEMMINGS

Amiga, IBM PC

Wpisz FQUIGGLY na ekranie tytułowym – będziesz miał nieśmiertelne Lemmingsi.

LEMMINGS 2 – TRIBES

IBM PC

Przed uruchomieniem wpisz echo Cheat = 1 >> L@.IN] uaktywnisz dodatkowe menu z tipsami.

LOGICAL

IBM PC

Kody: SUN IS SHINING, ARROW

ROAD, THE PRESIDENT, TURNING COLORS, BACK IN RED, THE DARK AGE, VITAMIN C. Dostęp na dowolny level: HUGO SAYS NN, gdzie NN to numer levelu. Edytor leveli – THE FINAL CUT.

MEGALOMANIA

Amiga

Kody do leveli: 1 – IVIAZXFTWMB, 2 – UNNDJHGAZSJ, 3 – MKIA-VZLXXSJ, 4 – KPLANBSXXSF, 5 – OMDAXUFERTD, 6 – QJXALURU-FCX, 7 – SGSAVNEBZCB, 8 – OXNAVLLXWV, 9 – QBKBTGPOLEN.

MENACE

Amiga

Wpisz XR31TURBONUTTERBASTARD – nietykalność. XR31 TURBONUTTER BASTARD i klawisz 1-6 – skok do odpowiedniego levelu.

NAVY MOVES

Amiga

Kody do leveli: 786169, 948411.

NAVY SEALS

Amiga

Wpisz się do tablicy wyników jako PS-BOYS. Uruchom grę i spauzuj ją klawiszem H i wcisnij ESC – skipper leveli.

NINJA SPIRIT

IBM PC

Wcisnij F9 – pauza, wtedy lewy SHIFT – daje nietykalność.

OUTRIM

Amiga

Wpisz RED BARCHETTA i wcisnij: T – więcej czasu, S – skipper leveli, B – restart levelu.

PANG

Amiga

Na mapie wpisz WHAT A NICE CHEAT i szybko zmień level startowy.

PIPELINE

Amiga

Kody do leveli: FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS.

PIPEMANIA

IBM PC

Kody: HAYA, GRIN, REAR SEED, GROW, TALL, YALL.

PLATOON

Amiga

Na ekranie tytułowym wpisz HAMBURGER. Wcisnij F7RE i F5. Dodatkowe klawisze: F2 – skok w miejsce ładunków wybuchowych, F3 – skok na most, F4 – skok do wioski.

POPULOUS

Amiga

Wpisz KILLUSPAL na ekranie tytułowym – skok do levelu 999.

PREDATOR 2

Amiga

Wcisnij pauzę i wpisz YOU'RE ONE UGLY MOTHER – nieskończona energia.

R-TYPE

Amiga

Wpisanie SUMITA w tabeli wyników daje nieśmiertelność.

RAILROAD TYCOON

IBM PC

Wcisnij F1 i kilka razy \$ (znak dolara), a zarobisz masę pieniędzy.

RAMBO 3

Amiga

Wpisz się do tabeli wyników jako RENEGADE. Klawiszami 1,2,3 zmieniasz level.

RETURN OF MEDUSA

IBM PC

Wcisnięcie ALT-C uaktywnia dodatkowe menu.

RICK DANGEROUS

Amiga

Wpisz do tabeli wyników POOKY – graż dalej.

RISKY WOODS

IBM PC

Na ekranie tytułowym wpisz QWERTYUIOP. Wtedy F1 – energia, F2 – pieniądze, F3 – życia, F4 – koniec levelu.

ROBOCOD

Amiga, IBM PC

Wpisz THE LITTLE MERMAID na ekranie credits. L – skipper leveli.

SAVAGE

Amiga

Wpisz BRUISER – nieśmiertelność.

SIM ANT

IBM PC

Tak jak w innych grach firmy MAXIS, różne efekty daje wpisywanie następujących hasel (z SHIFTEM i bez): OOPS, RAND, ERAD, FUND, JOKE, HOLE, JEFF, WILL.

SLEEPWALKER

Amiga, IBM PC

Wpisz DINGADINGDANGMY-DANGALONGLINGLONG, a nosy bohaterów staną się zielone. Wtedy: ENTER – skipper leveli, TAB – więcej żyć.

SOKOBAN

IBM PC

Klawisz U (UNDO) – cofnięcie niechcianego ruchu.

SPACE ACE 2

IBM PC

Wpisz HURRY DEX 0 (zero na końcu), a gra przejdzie się sama.

STAR GLIDER

IBM PC

Wpisz SGLIDER AND MAKE IT HAPPY. Wtedy: F1 – skipper leveli, F2 – energia, F3 – paliwo, F4 – pociski.

STARGOOSE

Amiga

Wcisnij wszystkie klawisze funkcyjne – nietykalność.

STELLAR 7

IBM PC

Uruchom przez STEL7.CHT a otrzymasz nieskończoność żyć.

STREET FIGHTER

Amiga

Wpisz STREET CHEAT na ekranie tytułowym. HELP – skipper leveli.

SYNDICATE

Amiga, IBM PC

Nazwy kompanii, których wpisanie daje najróżniejsze efekty: NUK THEM, WATCH THE CIRCLE, ROB A BANK, COOPER TEAM, TO THE TOP.

TERMINATOR 2

IBM PC

Trzymaj FIRE gdy wczytuje się level T-800 VERSUS T-1000 – będziesz miał nietykalność.

TEST DRIVE

IBM PC

Wybierz Ferrari i będąc za kółkiem wcisnij Z i R – ruszysz z maksymalną prędkością.

TEST DRIVE 2

Amiga

Hasła do wpisania podczas jazdy: AERF – dopała i ABS, GASS – teleport na stację benzynową, BRUCE – zmiana znaków drogowych.

TIME MACHINE

Amiga

Wpisz DIZZY do tabeli wyników – klawiszami numerycznymi zmieniasz level.

TITUS THE FOX

IBM PC

Uruchom przez TTTF TRN – nieśmiertelność TTTF COD – lista wszystkich kodów.

TOTAL RECALL

Amiga

Wpisz LISTEN TO THE WHALES – nietykalność, JIMMY HENDRIX – skipper leveli.

ULTIMA 6

IBM PC

Powiedz Iolo następujący komunikat: SPAM, SPAM, SPAM, HOMBURG – uaktywnisz dodatkowe menu, w którym możesz nabrać max wszystkiego.

VIKING CHILD

Amiga

Kody leveli: IMAGITEC, JOJOSM, GUSTRAVUS, NINJAOL. IBM PC Kody: NUGGETS, BOUNCING, BUSTFOOT, REDDWARE.

WIZBALL

Amiga

Wcisnij pauzę i wpisz RAINBOWT – klawiszem C napełniasz dzbanek.

X-WING

IBM PC

Podczas walki wcisnij klawisze W, I, N – będziesz miał nieskończoność paliwa.

Stan NFPO na 19 stycznia 1994 r. Podajemy tylko spektakularne da rowizmy, bowiem od siosa pomazanych kartek zapelnila nam sie slazynka. Stan kasy: 491,317 zł i 85 groszy polsk.ch. Inna waluta: bony towarowe, halersze, stotinki, azylingi, włoski medal okolicznosciowy, ruble, korony, ferigi, pary, banie, pensy - kto je zliczy?

UWAGA! Calą kasę przekazujemy na rzecz Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, organizowaną przez Jurka Owsiaka. Niech wasze datki zamiast paść nasze bruchy, chociaż symbolicznie pomogą naszym kolegom.

Zostają nam artefakty: torebka Vibovitu, przepalony grot od lutownicy, cztery małe żołnierzyki, czubek od ołówka automatyczny, nieco spina-czy, znaczek NSZZ Solidarność, instrukcja obsługi ruskiej Igruszki Naturalist, reklamówka obligacji, bilet wstępu na molo, fragment klasówki z adnotacją „praca nie do przyjęcia”, rentgen nosa, check-listy wrestlingu, bilety autobusowe z Katowic, zdjęcie jakiegoś leśnicza pod drzewem, guzik od spodni, talon na dostawę snurków wórných za 100 zł, folderki GI-JOB, ściągą z polaka, prawdziwy król pik, opalizująca kulka, fresk na papierze toaletowym, apora kolekcja znaczków, kserówki różnych banknotów, paragon za trzcwki, joker z golizną, naklejka OLECH, plaster na odciski, mandai karny nr AL0403521 (dla nas!), mleczko w proszku firmy LOT, złama-na żyłetka i kupon loterii Ministerstwa Finansów SR.

A teraz do roboty!

1. Dobrzy ludzie, nie gniewajcie się, ale na pytania niedoręczne np. „ile potrzeba stacji dysków do Amigi, czy tyle ile wy piszecie” odpowiedzi nie będzie!

2. Redakcja nie wysyła gier, plakatów ani opisów. Jeżeli macie pytania np. do firmy MIRAGE to piszcie do nich a nie do nas. Jeśli chcecie zamówić jakąś grę z firmy IPS to piszcie do nich a nie do nas, uniknijcie wtedy wie-lu rozczarowań.

3. Nie wiemy jakie firmy i gdzie w Polsce sprzedają gry oprócz tych, które się u nas reklamują. Sorry, nie możemy jeździć po kraju i każdego wy-pytywać czym handluje w tym tygo-dniu. Tak to jest, że sprzedający mu-szą dbać o swoją promocję.

4. Nie wysyłamy numerów archiwal-nych za załączeniem pocztowym, tylko po otrzymaniu pieniędzy na konto bankowe.

5. Tips & Tricks – opóźnienia w pu-blikowaniu wynikają z dość długiej ko-lejki listów.

6. Archiwalia – jeżeli jeszcze któraś z osób zamawiających archiwalia nie otrzymała ich po monicie listowym, prosimy o kontakt telefoniczny. Są nie-sztety takie rejonu w kraju, gdzie prze-syłki „lepią” się doręczycielom do rąk.

Czy GOBLINS 3 jest w innych wers-jach językowych niż francuska? Olech Kaczanowski, Radom

Specyfiką nie-anglojęzycznych firm jest to, że pierwsza wersja gry ukazuje się zawsze w rodzimym języku anto-



rów. Tak byto np. z FLASHBACK z DELPHINE SOFTWARE, LOST IN TIME z COKTEL VISION czy ALO-NE IN THE DARK 2 z INFOGRA-MES. GOBLINS 3 pierwotnie też uka-zała się po francusku, zaś już po dwóch tygodniach była wersja angielska. Gry COKTEL VISION mają jednak opcję wielojęzyczną i producenci czasem z niej korzysta, jak np. w grze INCA 2.

Czy to prawda, że ROBBO i WŁAD-CY CIEMNOŚCI z firmy L.K. AVALON są na C-64? Mateusz Koliński, Kaliska

Nie otrzymujemy wprawdzie regu-larnie serwisu wydawniczego polskich firm produkujących gry, ale wiemy już, że AVALON wydał obie te gry na Com-modore po niewątpliwym sukcesie wer-sji z małego Atari. ROBBO ukazało się też na PC, a o następnej wersji WŁAD-CÓW na razie nie słychać.

Dlaczego jak odłączyć uzienienie od mojego filtra to kopie aż iskry rypią, a kolega ma filtr słatkowy bez uzienie-nia i nic się nie dzieje? Marcin Wyso-kiński, Warszawa

Wniosek powinien być taki, że twój filtr po prostu działa sprawnie – zatrzy-muje emitowane przez monitor promie-niowanie. Inna sprawa, że może soli-dnie bombardować. Natomiast filtr ko-legi albo przepuszcza wszystko jak sit-ko, albo jego monitor słabo emituje.

Czyby WOLFENSTEIN 3-D był na Amigę, bo tak wygląda na 15 stronie KGB News? Mirosław Piłsnek, Tychy

Niestety nie, jest to jedna z tych nie-wielu wpadek, jakie nam się przytrafi-ły. Bliższe wyjaśnienia są w bieżącej Erracie.

Jak jest z kompatybilnością Amigi 500 i 1200? Co będzie chodziło a co nie? Smok, Bardo

Amiga 1200 powoli zdobywa rynek, ale pięćsetka ciągle rządzi. Producen-ci nie mogą sobie więc pozwolić na to, by ich gra chodziła na jednej a nie cho-dziła na drugiej Amidze. W rezultacie albo ukazują się równoległe wersje – na 500 i 1200, albo też wersja wspól-na pracująca na obu. Co do gier sprzed 1993 r. produkowanych na pięćsetkę, to rzeczywiście, na A1200 pracuje ich nie więcej niż połowa.

Pisałście, że pojawiają się gry na PC na kompaktach, czy będą one chodzić na Amidze CDTV? Kasia, Sokółów

Chcę kupić Amigę 4000. Podobno czyta ona dyskiety z PC, czy to zna-czy, że będą na niej chodziły progra-

my i gry z PC? Koczka, Kwidzyn

Nie wolno domniemywać kompaty-bilności komputerów na podstawie uży-wania przez nie tych samych nośników! Czy gry z PcCeta będą pracować na ma-łym Atari tylko dlatego, że oba uży-wają pięciocalowej dyskietki? Absolut-nie nie!

Czy można do Amigi CDTV podłączyć twardy dysk? Czy jest to „zwykła 500”? Dlaczego niektóre programy nie chcą chodzić? Michał Wacławek, Jaworzno

Amiga CDTV z chirurgicznego punktu widzenia to flaki od pięćsetki sprzężone z napędem CD-ROM. W wersji fabrycznej nie przewidziano żadnych ułg typu dodatkowa stacja dys-kietek czy złącze do zwykłej myszy. Jest natomiast możliwa przeróbka, w wy-niku której otrzyma się pełnowartości-ową Amigę zgodną z A500, wyposażo-ną w CD-ROM – wtedy można rozbudowywać wedle życzenia.

Gdzie się podział w SSB konkurs dla ST-owców? mBAR vel Przykry, Kąty

Nie znaleźliśmy po prostu funda-tora, który byłby w stanie rzucić w naszą stronę jakiegokolwiek nagrody, za które eSTowcy by się nie obra-ziili. A co to za konkurs bez na-gród?

Co znaczy „Miodność”? Darek Sę-pień, Nowa Sól

Jest to nasz redakcyjny patent na to, co na Zachodzie określane jest jako PLAYABILITY (subiektywna przyjem-ność z grania), a niektórzy rodzimi je-zykoznawcy próbują tłumaczyć po swojemu.

Ile megabajtów pamięci muszą doku-pić do Amigi 500 żeby STRIKE COM-MANDER chciał chodzić? Czy 4 MB wy-sarczy? Michał Bartosz, Kraków

Nie jest to problem wielkości pa-mięci tylko typu komputera – gra z Pc-Ceta po prostu nie będzie pracować na Amidze.

Czy Metropolis zamierza wydać TA-JEMNICĘ STATUETKI na Amigę? Pako, Mysłowice

Z informacji firmy wynika, że nie planują na razie wersji STATUETKI na Amigę. Firma pracuje natomiast nad dwoma projektami – efektowną zręcz-nościówką i dużą przygodówką, które najpierw ukazą się na PC, a o wersjach na Amigę mówi się jeszcze niezbyt gło-śno.

Czy istnieje emulator PC na Amigę 1200 i na ile jest on sprawny w dzia-

łaniu? Igor, Hel

Istnieje kilka emulatorów programo-wych i sprzętowych, ale oferują one różne stopie kompatybilności i szybko-ści działania. Fatalną pod tym wzglę-dem emulatorów programowe np. CROSS-PC i TRANSFORMER. Nato-miast wmontowanie emulatora sprzę-towego daje 95% kompatybilności i przyswoltą szybkość działania. Opty-malnym rozwiązaniem jest założenie AT-ONCE (emulator AT-286), zaś dla profesjonalistów skonstruowano kartę GOLDEN GATE, emulującą AT-486.

Czy można mając kolorowy monitor VGA przełączyć się w tryb mono? Krzy-siek M., Poznań

Zależy to od tego, czy z kartą graficz-ną dostacie dyskietkę z programami użyt-kowymi. W przypadku kart Tseng i Tri-dent odpowiednie tryby mają nazwy np. VMODE, SSMONITOR i służą do prze-łączania karty w różne tryby, w tym i monochromatyczny. Nie wiadomo wprawdzie czy uruchamiany program nie przestawi karty po swojemu.

Co to za karta TVGA-8900C, jakie-go wymaga monitora i czy gry z kart VGA i SVGA będą chodzić? Brzeszczot, Elbląg

Jest to zwykły Trident, tzn. karta SVGA oferująca tryby od 320x200 do 1024x768 punktów w 16 lub 256 kolo-rach. Tryby wyższe niż 320x200x256 i 640x480x16 uzyskasz tylko za pośre-dnictwem driverów dostarczanych na dyskietkach razem z kartą. Możesz do niej podłączyć praktycznie każdy moni-tor SVGA – kolorowy lub mono, ale uwa-żaj z monitorami VGA, bo mogą nie wy-trzymać wyższych trybów graficznych.

Dlaczego Amigowskie wersje gier SIERRY są takie paskudne, albo trze-ba pisać teksty z klawiatury, albo wa-chlować dyskietkami non-stop. Adam Kaczmarek, Strzelce Opolskie

SIERRA wydawała gry na Amigę w pierwszym okresie swej działalności – wtedy nazywane ANIMATED AD-VENTURES już teraz się nie spraw-dzają. Przykrości polegające na powol-nym działaniu i częstej zmianie dyskie-tek wynikają z niechlujnego algorytmu tłumaczenia kodu źródłowego AGI (Adventure Game Interpreter). Oskar-żenie SIERRA podjęła próbę powrotu na rynek gier Amigowskich – ukazał się KING'S QUEST 6. Jeśli sprzedaż bę-dzie zadowalająca, firma wyda swe ko-lejne przeboje z PC i Maca.

Martinez! Uważam cię za króla, ale co ci się stało w „Joysticku”? Maciej Brzozowski, Wałcz

Za swą niedyspozycję i idącą za tym kompromitację na szklanym ekranie Mar-tinez zebrał po uszach od całej redakcji. Prawda jest taka, że trudno z marszu zagnąć na komputerze, który się co chwila zawiesza, a przy ograniczonym czasie nagrania w studio każde ujęcie uważa się za dobre. Rewanżu nie zaproponowano, a ukruszony Martinez ufundował przeprot-ny dwudziestopak świeżutkiego piwa.

MIASTA

Na Terrze (Ziemii) znajduje się pięć miast. W każdym z nich jest Tawerna, Sklep, Lusterko, Hotel, Świątynia, Boisko Treningowe, Gildia Czarodziei, a dodatkowo w Fountain Head jest Bank.

Tawerna – można tu kupić picie (Drink), jedzenie (Food) oraz posłuchać plotek (Rumors) – warto to robić, można dowiedzieć się ciekawych rzeczy.

Lusterko – rodzaj teleportu. Przenosi do innych miast i w cztery miejsca na wyspach, ale niestety trzeba znać odpowiednie kody.

Świątynia – można tu wyleczyć wszystkie dolegliwości, zdjąć klątwę oraz oczyścić dać na tacie; przyjęcie ofiary przez bogów jest sygnalizowane pojawieniem się czterech ikon na wizerunku bohatera.

Boisko Treningowe – tutaj można podnieść Poziom bohatera jeśli zdobył on odpowiednie doświadczenie.

Bank – służy do przechowywania złota i kamieni szlachetnych.

Gildia Czarodziei – można tu kupić wszelkiego rodzaju zaklęcia oraz uzyskać informacje o już posiadanych, ale najpierw trzeba zdobyć członkostwo.

Sklep – można kupić potrzebne przedmioty (Buy Items) oraz naprawić, sprzedać i zbadać posiadane (Inventory).

W obu przypadkach pojawia się lista dostępnych przedmiotów oraz menu potencji. Kupić można Broń (Weapon), Pancerz (Armor) oraz Dodatki (Misc). Symbol po prawej stronie przedmiotu informuje, że dany bohater może go używać. Po prawej stronie znajduje się cena przedmiotu. Kupna dokonujemy podając numer przedmiotu. Po wybraniu drugiej opcji są dostępne następujące możliwości:

Sprzedaż (Sell) – cena jaką dostaniesz znajduje się po prawej stronie.

Naprawa (Fix) oraz Zbadanie (Identify) – pojawiają się następujące informacje:

Proficient Class – podaje, które postacie mogą używać danego przedmiotu (wyświetla dwie pierwsze litery ich profesji).

To Hit Modifier – o ile zmieni się atak, z jaką bohater zada cios tą bronią.

Physical Damage – podaje, jakie rany można zadać tą bronią (w PU).

Elemental Damage – informuje o specjalnych właściwościach broni.

Elemental Resistance – podaje wpływ przedmiotu na twoją Odporność.

Armor Class Bonus – o tyle zmieni się twoja Skuteczność Obrony.

Attribute Bonus – podaje, na które z naszych cech (Siła, Prędkość itp.) wpływa ta rzecz.

Special Power – jeśli przedmiot posiada magiczne zdolności, to podana jest tu nazwa czaru jaki zostanie rzucony po jego użyciu.

Hotel – tutaj możesz zmieniać skład swej drużyny. Może ona składać się z co najwyżej sześciu postaci stworzonych przez ciebie (lub komputer) i dwóch wynajętych.

Tworzenie Nowej Postaci – wybierasz opcję Create. Pojawia się nowe menu. Na początku należy wybrać rasę i płeć postaci, następnie rzucić kośćmi (Roll) by ustalić jej cechy (wartości cech można ze sobą wymieniać). Gdy będziesz zadowolony, wybierasz jeszcze profesję postaci.

Są trzy klasy zawodów:

– dobry w walce, nie potrafi czarować: Rycerz (Knight), Złodziej (Robber), Ninja, Barbarzyńca (Barbarian)

– dobry w walce, słabo czaruje: Paladyn (Paladin), Łucznik (Archer), Komandos (Ranger)

– słaby w walce, świetnie czaruje: Duchowny (Cleric), Czarnoksiężnik

4. Jeśli posiadasz zaklęcie Wizard's Eye to zawsze go używaj. W połączeniu z Teleport daje wspaniałe efekty.

5. Jeśli koniecznie chcesz zdobyć doświadczenie to pomyśl gdzie walczyli gladiatorzy i podaj tę nazwę Lusterka.

6. Na początku możesz zyskać kilka przedmiotów wynajmując bohatera, zabierając mu ekwipunek i zwalnając go, ale musisz zapłacić za jego wynajęcie.

7. Braci trzeba odwiedzić w odpowiedniej kolejności.

WSKAZÓWKI SZCZEGÓŁOWE

Ta część jest przeznaczona dla tych, którzy zaplatali się i nie mogą już nic

złych bohaterów (numeracja od lewej do prawej) próbuje zrobić jeszcze jedno wyjście z tego pomieszczenia, czasami są jednak za słabi.

Wyrzucenie postaci z drużyny (D) – jeśli masz dosyć któregoś z bohaterów, możesz się go pozbyć. Wraca on do miejsca, w którym przyłączył się do drużyny.

Informacja (V) – podaje krótką informację o miejscu, w którym się znajdujesz i o zadaniach do wykonania.

Mapa (M) – pokazuje mapę terenu (tylko tych obszarów, na których już byłeś), opcja nie jest dostępna jeżeli w drużynie nie ma kartografa.

Czas (I) – podaje nam godzinę, dzień

MAGICZYWE BARYCHANY

czyli Ogólna Wykładnia Do Magicznych Majtek (MIGHT & MAGIC)
– czary, bronie, punkty, postacie itp., aktualne do części trzeciej i czwartej M&M

(Sorcerer), Druid (Druid)

Na koniec wybierasz przynależność do sił Zła, Dobra lub Neutralnych.

Na koniec wybierasz Create, podajesz imię bohatera i jest on dostępny w Hotelu. Postacie do wynajęcia mają adnotację For Hire, natomiast te stworzone przez ciebie lub komputer nie posiadają jej.

MAPA

Cały obszar Terry jest podzielony na sektory o wymiarze 16 na 16 pól.

Nie widać niestety wrogów z sąsiednich sektorów i przy przechodzeniu można trafić w prawdziwy kocioł. W tym świecie można znaleźć Jaskinie, Świątynie (nie mylić z tymi w miastach), Zamki i Piramidy. Każde z tych miejsc zajmuje na mapie głównej jedno pole, ale posiada własną, często bardzo rozległą mapę. Poza tym w różnych miejscach znajdują się magiczne studnie, posągi, fontanny, których działanie jest czasami wręcz fantastyczne. Uwaga!!! W sektorze F2 nie należy wchodzić na pole (4, 2) – gra się zawiesza.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

1. Warto zrobić sobie spis wszystkich ważniejszych miejsc odwiedzonych podczas gry, gdyż jest ich dużo i łatwo się pogubić.

2. Oplaca się oglądać ściany, mogą okazać się fałszywe, a na niektórych są bardzo cenne odpowiedzi.

3. Bardzo przydatny jest spis przedmiotów używanych przez poszczególnych bohaterów, ułatwia to ich wymianę na lepsze. Najekonomiczniejszy jest podział na 9 części: Broń, Łuk – notujesz wpływ na siłę i rany, Pancerz, Rękawica, Tarcza, Helm, Buty, Pas, Płaszcz – na Skuteczność Obrony. Można ewentualnie spisywać noszone przez bohaterów pierścienie, medale, naszyjniki itp. – ale nie jest to tak bardzo przydatne jak powyższe.

wymyślić oraz dla tych, którzy nie chcą myśleć i wolą by inni robili to za nich.

1. Członkostwo w Gildii kupuje się w mieście lub w podziemiach.

2. Lusterko zna, oprócz kodów do miast, jeszcze pięć: Arena, Air – przenosi do F1 (0, 12), Water – E3 (7, 10), Fire – C2 (12, 0), Earth – E4 (3, 3).

3. Jest 31 Królewskich Kul Władzy (King's Ultimate Power Orb), warto rozdać je po 10 każdemu królowi a ostatni nosić ze sobą aż do chwili, gdy zdecydujesz się przejść ostateczną próbę w Piramidzie. Po oddaniu któremuś jedenastej Kuli dwa pozostałe zamki zostaną zniszczone, a ty otrzymasz Blue Priority Pass Card.

4. Wszystkie obozowiska wrogów, wylęgarnie owadów, larw itp. trzeba niszczyć, gdyż w przeciwnym wypadku pojawiają się one znowu.

5. Do części Świątyni potrzebny jest odpowiedniego koloru klucz. Jeśli nie możesz go znaleźć, spróbuj wynająć bohatera. Często posiadają oni różne klucze.

KLAWISZOLOGIA

Tradycyjnie odporność bohatera jest wyrażona w Punktach Uderzenia (PU), a zdolność rzucania zaklęć zależy od liczby Punktów Czar (PC).

Szurał (klawisz S) – wszystkie postacie posiadające broń miotającą – strzelającą używają jej.

Wypowiedzenie zaklęcia (C) – pojawia się informacja o gotowym do rzucenia czarze (jego nazwa, koszt w PC, liczba potrzebnych kamieni szlachetnych) oraz liczba PC rzucającego zaklęcie. Klawiszami F1 do F8 wybierasz postać, która ma czarować, NEW – możesz wybrać inny czar, CAST – wybiera wybrane zaklęcie.

Odpoczynek (R) – drużyna spożywa posiłek i udaje się na spoczynek, po ośmiu godzinach bohaterowie wracają do pełni sił (odzyskują PU i PC).

Wylamanie zamkniętych drzwi bądź fałszywej ściany (B) – dwóch pierw-

tygodnia, dzień roku oraz rok.

Tydzień ma dziesięć dni a rok dziesięć tygodni. Uwaga, po 99 dniu jest dzień 0. Jeśli rzucone są czary o długotrwałym działaniu, to podana jest ich lista oraz moc.

Drużyna (Q) – podaje krótką informację o poszczególnych członkach drużyny (imię, profesja, poziom, PU, PC, skuteczność obrony oraz kondycja), a także ilość posiadanej złota, kamieni szlachetnych i jedzenia.

Jeśli w polu widzenia znajduje się wróg, to poruszasz się z nim na przemian. Za ruch uznawane jest także rzucając czar i użycie przedmiotu. Można także używać Spacji – czekasz wtedy w miejscu na podejsze wroga.

W czasie walki wręcz zmienia się panel sterowania oraz pojawia się lista potworów. Bohaterowie kolejno atakują wybranego wroga. Jednocześnie można walczyć z co najwyżej trzema, ataki i czary są kierowane na tego, którego nazwa jest otoczona prostokątem. Cel ataków wybieramy klawiszami 1, 2, 3. Kolor nazwy ma takie samo znaczenie jak paski pod portretami bohaterów. Skutecznie zadany cios lub rzucony czar jest sygnalizowany odpowiedniego rodzaju „plamą” na postaci atakowanego wroga. Ikony mają następujące znaczenie:

Wykonanie zaplanowanej formy ataku (P) – bohater atakuje wroga według wcześniejszych ustawień.

Rzucenie czaru (C) – jak wyżej, ale nie można zmieniać postaci rzucającej

Atak bronią (A) – bohater atakuje wroga trzymaną w ręku bronią.

Użycie przedmiotu magicznego (U) – wywołuje Menu Przedmiotów (patrz dalej), można pożyczyć przedmioty od innych postaci, bądź używać posiadanych przez siebie.

Ucieczka (R) – bohater próbuje opuścić drużynę i uciec w bezpieczne miejsce. Jeśli mu się uda, to dołączy do dru-

żyny dopiero po zakończeniu walki.
Blokowanie ciosu (B) – bohater spróbuje zablokować następny cios zadany przez wroga.

Ustawienia (O) – wywołuje menu, w którym wybierasz czynność wykonywaną pierwszemu z wymienionych poleceń. Ustawić można każdą z powyższych możliwości z wyjątkiem użycia magicznego przedmiotu. Uwaga, wybranie opcji CAST nie przywołuje menu, lecz od razu rzuca ostatnio wybrany dla danej postaci czar.

Czas (I) – bez zmian.

Drużyna (Q) – bez zmian.

EXTRA

Wokół głównego okna znajdują się cztery kółka (1, 3, 5, 7) – informują one, poprzez zmianę koloru z czerwonego na zielony, o działaniu czaru zwiększającego odporność drużyny na odpowiednie żywioły – kolejno są to: Ogień, Elektryczność, Kwas i Trucizna oraz Zimno.

W górnej części okna znajduje się nietoperz. Jeśli w drużynie jest postać posiadająca umiejętność Wyczuwania Niebezpieczeństwa, to stworzek zacznie ruszać szczęką ilekroć coś będzie ci zagrozić. Po lewej stronie umieszczony jest diabełek ze skrzydełkami. Jeśli rzucony jest czar lewitacji (LEVITATE) to będzie on nim machał. Po prawej stronie znajduje się szcurek. Jeśli w drużynie jest postać posiadająca umiejętność Odnajdowania Ukrytych Drzwi, to będzie on ruszał łapką ilekroć staniesz przed takim przejściem.

Pośrodku dolnej krawędzi okna umieszczony jest diament, na którym pokazywany jest kierunek marszu pod warunkiem, że członkiem grupy jest bohater posiadający dar Orientacji.

Jeśli klikniesz na diamentie lub wciśniesz klawisz TAB to pojawi się menu główne. Można stąd nagrać grę (Save – klawisz S), wczytać wcześniej zapisaną (Load – L), zmienić czas wyświetlania komunikatów (Delay – D), włączyć lub wyłączyć muzykę (Music – M) i efekty dźwiękowe (Efx – E), zakończyć grę (Quit – Q) oraz wezwać na pomoc czarodzieja (Mr. Wizard – W). Ta ostatnia opcja przenosi cię na rynchmiast do Fountain Head. Ma ona niestety pewne konsekwencje – poziom każdego bohatera zmniejsza się o jeden (nie dotyczy postaci posiadających poziom pierwszy) i pozabawia wszystkich kamieni szlachetnych.

Klawiszami F1 do F8 można w każdej chwili wywołać szczegółowe informacje o wybranym bohaterze. Są to kolejno:

Sila (Mgt) – wpływa na rozmiar ran zadawanych wrogom podczas walki.

Intelekt (Int) – wpływa na ilość PC otrzymywanych wraz ze wzrostem Poziomu bohatera (dotyczy Czarnoksiężników, Łuczników, Rangerów i Druidów).

Osobowość (Per) – wpływa na ilość PC otrzymywanych wraz ze wzrostem Poziomu bohatera (dotyczy Duchownych, Paladynów, Rangerów i Druidów).

Wytrzymałość (End) – wpływa na ilość PU otrzymywanych wraz ze wzros-

tem Poziomu bohatera.

Prędkość (Spd) – wpływa na szybkość zadawania ciosów oraz unikanie ich unikania.

Celność (Acy) – wpływa na celność zadawanych ciosów i strzałów z łuku.

Szczęście (Lck) – zawsze warto je mieć.

Wiek (Age) – wpływa na wszystkie powyższe wartości, im bohater starszy tym są one mniejsze.

Poziom (Lvl) – informuje o wykształceniu bohatera, wraz z jego wzrostem rośnie liczba posiadanych PU i PC.

Skuteczność Obrony (AC) – wpływa na wielkość ran otrzymywanych w walce. Zależy od noszonych pancerzy, tarcz itp. oraz szybkości i wytrzymałości.

Punkty Uderzenia (H.P.) – odpowiadają za vitalność bohatera, im jest ich mniej w stosunku do wartości maksymalnej, tym bardziej bohater jest wyczerpany i poraniony wskutek walk.

Punkty Czaru (S.P.) – odpowiadają za możliwość czarowania, im jest ich mniej w stosunku do wartości maksymalnej, tym bardziej moc bohatera ulega wyczerpaniu.

Kliknięcie na którejś z ikon podaje informacje o wartości obecnej, maksymalnej oraz krótki komentarz. Statystyki te mogą przyjmować trzy kolory: szary – wartość obecna jest powyżej normalnej, zielony – wartość normalna, żółty – wartość poniżej normalnej. Poza tym PU i PC mogą przyjmować kolor czerwony – poniżej 25% normy i niebieski – zero lub mniej!

Odporność (Resis) – podaje sumaryczną odporność na żywioły, kliknięcie na niej podaje informacje szczegółowe. Różni się odporność na Ogień, Zimno, Elektryczność, Truciznę i Kwas, Magię i Czystą Energję.

Umiejętności (Skills) – wyświetla listę umiejętności posiadanych przez bohatera. Są one następujące:

Złodziejstwo (Thievery) – obok podana jest liczba określająca nasze umiejętności w tej profesji.

Mistrz Ręki (Arms Master) – zwiększa umiejętność posługiwania się bronią i pięściami.

Znawca Ciała (Body Builder) – dzięki znajomości własnego ciała potrafi lepiej wykorzystać jego właściwości.

Kartograf (Cartographer) – sporządza mapy poznanych terenów.

Krzyżowiec (Crusader) – tytuł ten jest wymagany przy wstępie do niektórych świątyń (nie chodzi o te w miastach).

Wyczuwanie Niebezpieczeństw (Danger Sense) – zawsze przydatny dar.

Orientacja (Direction Sense) – pomaga ustalić kierunek marszu.

Lingwista (Linguist) – umożliwia czytanie starożytnych pergaminów.

Kupiec (Merchant) – zwiększa nasze zarobki przy odsprzedażaniu rzeczy do Sklepu.

Alpinista (Mountaineer) – umożliwia chodzenie po górach.

Odnajdywacz Ścieżek (Path Finder) – umożliwia chodzenie w gęstych lasach.

Mistrz Modlitwy (Prayer Master) – bardzo przydatne u Duchownych,

ZBROJE ARMOR CLASS BONUS

| | | | wooden | brass | bronze | leather | glass | coral | iron | crystal | lapis | silver | pearl | amber | steel | ebony | quartz | gold | platinum | ruby | emerald | sapphire | diamond | obsidian |
|-----------|-------|------------|--------|-------|--------|---------|-------|-------|------|---------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|--------|------|----------|------|---------|----------|---------|----------|
| padded | armor | All | -1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 22 |
| leather | armor | KPACRNBDra | 0 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 7 | 7 | 8 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 19 | 23 |
| scales | armor | KPACRNBDra | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 7 | 8 | 8 | 9 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 24 |
| plate | armor | KP | 7 | 8 | 9 | 10 | 10 | 11 | 11 | 11 | 12 | 12 | 12 | 13 | 14 | 14 | 15 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 26 | 30 |
| ring | mail | KPACRNra | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 | 7 | 8 | 9 | 9 | 10 | 11 | 13 | 15 | 17 | 19 | 21 | 25 |
| chain | mail | KPACRRa | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 | 7 | 8 | 8 | 8 | 9 | 10 | 10 | 11 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 26 |
| splint | mail | KPCRa | 4 | 5 | 6 | 7 | 7 | 8 | 8 | 8 | 9 | 9 | 9 | 10 | 11 | 11 | 12 | 13 | 15 | 17 | 19 | 21 | 23 | 27 |
| plate | mail | KP | 5 | 6 | 7 | 8 | 8 | 9 | 9 | 9 | 10 | 10 | 10 | 11 | 12 | 12 | 13 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 | 28 |
| shield | | KPACRNBDra | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 7 | 8 | 8 | 9 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 24 |
| crown | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| tiara | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| helm | All | | -1 | 0 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 22 |
| cape | All | | -2 | -1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 21 |
| cloak | All | | 2 | -1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 21 |
| robes | All | | -2 | -1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 21 |
| gauntlets | All | | -2 | -1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 21 |
| boots | All | | -2 | -1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 17 | 21 |
| belt | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| ring | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| amulet | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| acorn | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| broach | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| cameo | All | | -4 | -3 | -2 | -1 | -1 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 | 7 | 9 | 11 | 13 | 15 | 19 |
| necklace | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| medal | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| charm | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| pendant | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| gem | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |
| jewel | All | | -3 | -2 | -1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 20 |

K - Knight P - Paladin A - Archer C - Cleric R - Robber N - Ninja B - Barbarian D - Druid Ra - Ranger S - Sorcerer



PROGRAMY LICENCJONOWANE SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA C-64/128 Atari XE Amiga

Gen. Abrahama 4
(dawna Jozwiaka)
03-982 Warszawa
tel. (0 2) 671 77 77
fax (0 2) 671 76 22

IBM PC

(od 38 000 zł)
BOD SQUAD gra przygodowa
BLUE BARON walki samolotów
CARNAGE wyścigi samochodowe
CASTLE polska labiryntówka
DROID polska strzelanina
FIST FIGHTER jedna karata
FORTUNA KOLEM SIĘ TOCZY I
FRANKENSTEIN przygodowa
HANS KLOSS polska przygodowa
KLATWA polska przygodowa
KOLONY polska ekonomiczna
PARA ACADEMY komandos
ROBBO polski prześl
TAI-CHI TORTOSE zółwie w akcji
WŁADCA polska strategiczno-ekono.
WŁADCY CIEMIŃCOCI hit z Atari
oraz wiele innych gier
także programy edukacyjne:
CHEMIA 25 programów
FIZYKA zestaw testów
GEOGRAFIA Polski i świat
HISTORIA szkolna podstawowa
MATEMATYKA Kasy III IV
już w sprzedaży gry CODEMASTERS
BIG FOOT znakomita zabawa
KGB SUPER SPY prawdziwy szpieg
MIGA HOT super zestaw gier
QUATRO FIGHTERS 4 gry walki
QUATRO SPORTS 4 gry sportowe
SEYMOUR... seria znakomitych przyg.
SMASH 16 ARCADE ADVENTURE
SOCCER SIMULATOR piłka nożna
SUPER STAR SEYMOUR extra!

(od 38.000 zł)
blisko 150 tytułów, pełna oferta
wszystkich nowości, najniższe ceny
ALCHEMIA jedna labiryntówka
BARBARIAN najeźdźca na Atari
CAVEMAN prawie jak PREHISTORIK
CYWILIZACJA już w sprzedaży
DARK ABYSS kosmiczna strzelanina
DEWOS jedna labiryntówka
DROGA WJCOWNIKA „chodzony” Barbarian
GLOBAL WAR znana z 16-bitowych
INCYDENT w łodzi podwodnej
INSPEKTOR gra detektywistyczna
KRUCIATA agent Hardin w akcji
MAGIA trójwymiarowa przygodowa
NAJEMNIK-POWRÓT druga część
OPERATION BLOOD zawsze świetnie
PYRAMID rewelacyjna w piramidzie
RYCERZ labirynt dla najmłodszych
SPECIAL FORCES c.d. OPBLOOD
SUPER FORTUNA najlepsza z foruni
TAGALON w stylu „Soy vs Soy”
TOP SECRET komandos w akcji
WŁADCA prawie DEFENDER OF THE CROWN
VICKY rewelacyjny labirynt
WYPRAWY KUPCA ekonomiczna
programy edukacyjne i użytkowe
FILM EDITOR program do animacji
GEOGRAFIA POLSKI I ŚWIATA
HISTORIA POLSKI cały materiał
KLEKS+TRZMIEL rewelacyjna graficznie
NEW WORDS nauka angielskiego
ORTOGRAFIA nieśmiertelny prześl
SPRINT XL drukuje jak 16-bit

(od 60 000 zł)
oferta coraz obszerniejsza
programy polskie i zachodnie, np.:
AMERICAN POKER poker od 18 lat
CIACH-BACH układanki dla dzieci
ELEPHANT ANTICS już w sprzedaży
ENGLISH TESTER nauka angielskiego
FIRMA 3.0 sklep, firma, także VAT
FISKUS 1.2 dp liczenia podatków
KOLEO SZCZĘŚCIA tanie, a dobre i
LOTTOMAT dla miłośników LOTTO
ORTOGRAFIA I, II, III nauka...
SINK OR SWIM świetna nowość
SKARBIEC 4 dobre programy
THAULUS na samotne wieczory
a także wiele innych
strategiczne cenowo, programy IPS
BIRDS OF PREY 235.000
CIVILIZATION 500.000
INDIANAPOLIS 500 200.000
MIG 29M 235.000
SHADOWLANDS 235.000
wkrótce wiele nowych licencyjnych

(od 55.000 zł)
gry i programy edukacyjne, np.:
3xLOGIC świetny zestaw logiczny
CARNAGE wyścigi samochodowe
ETACHER ang., franc. lub niem.
HEARTLIGHT w stylu Boulder Dash'a
IBM DLA DZIECI zestaw programików
ORTOTRIS gra edukacyjna
PLEXUS bardzo ładny arkanoideowy
ROBBO prześl z 8-bitowych
SINK OR SWIM świetna nowość
TAJEMNICA STATUETKI 220 000
XL EDIT edytor tekstu 195.000
YOU AND ME angielski dla najmłodszych
programy IPS, pełna oferta, niskie ceny, np.:
BETRAYAL AT KRONDOR 650.000
CHUCK YEAGER AIR COMBAT 245.000
INDIANAPOLIS 500 200.000
GUNSHIP 2000 580.000
STRIKE COMMANDER 770.000
V FOR VICTORY III 485.000
WINGS OF FURY 105.000
wkrótce nowe licencje

Także programy dla Atari ST/STE/TT

Sprzedaż hurtowa na dogodnych warunkach, bardzo wysokie rabaty, itp.
Sprzedaż detaliczna od poniedziałku do piątku w lokalu firmy od 10.00 do 18.00
Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym.
Aktualna katalogi po przesłaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem.
Zawsze posiadamy wszystkie nowości w możliwie najniższych cenach.
Zapraszamy !!!

NOWOŚCI - NAJLEPSZE POLSKIE PROGRAMY DLA 16-BIT
IMPERIUM GALACTICA (IPC) rewelacyjna strategia
ROOSTER (Amiga) znakomite przygodowe rozgrywkowe

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

02-903 Warszawa, ul. Powsińska 40/24

Najciekawsze gry na Amigę i IBM PC – każda z polską instrukcją obsługi
Wypełnij blankiet i wyślij, a za dwa tygodnie otrzymasz zamówioną przesyłkę



ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE GRY:

(imię i nazwisko) (dokładny adres z kodem) (podpis rodzica)
zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

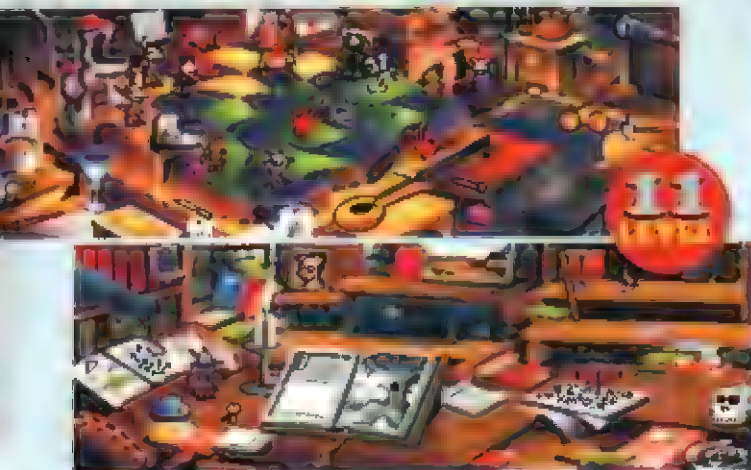
IBM PC

IBM PC

| TYTUŁ GRY (Amiga) | cena | ile szt. |
|---|-----------|----------|
| <input type="checkbox"/> 688 ATTACK SUB | 244.000,- | |
| <input type="checkbox"/> AV-88 HARRIER ASSAULT | 549.000,- | |
| <input type="checkbox"/> BIRDS OF PREY | 244.000,- | |
| <input type="checkbox"/> BLACK CRYPT | 257.000,- | |
| <input type="checkbox"/> CIVILIZATION | 520.000,- | |
| <input type="checkbox"/> DESERT STRIKE | 427.000,- | |
| <input type="checkbox"/> GUNSHIP 2000 | 598.000,- | |
| <input type="checkbox"/> HARPOON | 257.000,- | |
| <input type="checkbox"/> INDIANAPOLIS 500 | 208.000,- | |
| <input type="checkbox"/> LARRY V | 671.000,- | |
| <input type="checkbox"/> MIG-29M FULCRUM | 244.000,- | |
| <input type="checkbox"/> LURE OF THE TEMPTRESS | 488.000,- | |
| <input type="checkbox"/> ŁOWCA OSTATNIE STARCIE | 226.000,- | |
| <input type="checkbox"/> POWERMONGER | 257.000,- | |
| <input type="checkbox"/> STRIKE FLEET | 244.000,- | |

| TYTUŁ GRY (IBM PC) | cena | ile szt. |
|--|-----------|----------|
| <input type="checkbox"/> 688 ATTACK SUB | 244.000,- | |
| <input type="checkbox"/> ACES OF PACIFIC | 732.000,- | |
| <input type="checkbox"/> AV-88 HARRIER ASSAULT | 549.000,- | |
| <input type="checkbox"/> BIRDS OF PREY | 244.000,- | |
| <input type="checkbox"/> BUZZ ALDRIN'S RACE | 806.000,- | |
| <input type="checkbox"/> BETRAYAL AT KRONDOR | 671.000,- | |
| <input type="checkbox"/> CARRIERS AT WAR | 427.000,- | |
| <input type="checkbox"/> CH. YEAGER'S AIR COMBAT | 257.000,- | |
| <input type="checkbox"/> CIVILIZATION | 549.000,- | |
| <input type="checkbox"/> F-15 STRIKE EAGLE III | 781.000,- | |
| <input type="checkbox"/> HARPOON | 257.000,- | |
| <input type="checkbox"/> INDIANAPOLIS 500 | 208.000,- | |
| <input type="checkbox"/> KING'S QUEST VI | 696.000,- | |
| <input type="checkbox"/> LARRY V | 671.000,- | |
| <input type="checkbox"/> LEGACY | 696.000,- | |

| TYTUŁ GRY (IBM PC) | cena | ile szt. |
|--|-----------|----------|
| <input type="checkbox"/> LURE OF THE TEMPTRESS | 488.000,- | |
| <input type="checkbox"/> MIG-29M FULCRUM | 244.000,- | |
| <input type="checkbox"/> MIXED-UP FAIRY TALES | 574.000,- | |
| <input type="checkbox"/> PATRIOT | 549.000,- | |
| <input type="checkbox"/> POWERMONGER | 257.000,- | |
| <input type="checkbox"/> PRIVATEER | 732.000,- | |
| <input type="checkbox"/> QUEST FOR GLORY III | 586.000,- | |
| <input type="checkbox"/> REX NEBULAR | 598.000,- | |
| <input type="checkbox"/> SHADOWLANDS | 244.000,- | |
| <input type="checkbox"/> SPACE HULK | 647.000,- | |
| <input type="checkbox"/> STRIKE COMMANDER | 794.000,- | |
| <input type="checkbox"/> TWO TOWERS | 427.000,- | |
| <input type="checkbox"/> ULTIMA VII | 732.000,- | |
| <input type="checkbox"/> ULTIMA UNDERWORLD II | 732.000,- | |
| <input type="checkbox"/> V FOR VICTORY III | 495.000,- | |



SZACHY I BIBLIOTEKA

W imię wolności ukochanej Blount musi wygrać w barbarzyńską odmianę szachów. Z reguł gry dowiadujemy się kto bierze w niej udział: zakochany (l'amoureux), morderca (assassin), łucznik (l'archer), rycerz (cavalier) i król (roi).

Blount najpierw idzie do komnaty obok – królestwa baśni. Grasuje tam pająk. Niestety, Blount-wilkolak boi się pająków. Do konia może dostać się tylko wtedy, gdy Fulbert ogonkiem trąca pajęczynę. Blount zabiera konia a z podręcznika do rysunków zabiera kredę. Na kartce rachunkowej są cyfry Atrament jeszcze na nich nie zasechł. Fulbert tarza się w kurzu, a Blount schodzi niżej. Po porcji kurzu w nosie kucha jak po tabaci i rozsypują się cyferki. Zbiera je wszystkie do kieszeni.

Żeby odzyskać dziewiątkę z łap pająka, Blount staje jak najbliższy, a Fulbert zastania księżyc na pejzazu. Blount na moment przestaje być wilkołakiem. Pająkuciekai Blount zabiera dziewiątkę. Brakującą ósemkę rysuje na kartce cyferkami znalezione w podręczniku rzemieślnictwa. Potrzebuje jeszcze pędzelek do alramentu.

Cyferka 1-9 wrzuca do kalamarza. Gotowe, można umoczyć pędzelek. Po drodze zahacza jeszcze o zeszyt do geometrii. Na rysunku wykonanym przez jakiegoś kujona można trochę poskakać, aż wysypią się z niego wektory. Blount zbierając zapycha działość artystyczną. Do wózka domalewuje zwierzę pociągowe. Cholera, miał być piękny rumak, a wyszedł stary wół. Burt moduje zamiast kołka monetę i pamiętając o jej zabranii pożyczka z wozu blok marmuru.

Na pierwszej stronie księgi bajek Blount czyta o łuczniku z Sherwood który pogubił strzałę. Mogą mu się przydać wektory – z wdzięczności łucznik będzie naszym pieniężnikiem szachownicy. Na drugiej stronie stoi rycerz, który zgubił pamięć: konia. Blount domowi e mu drogę do nas, i daje konia. Da ej jest młoda piękna dziewczyna, która nie ma wrogów. Może

dziewicy. Ale nie to: kochanek zwał, na szczęście dla Blounta pozostawił mordercę. Na czwartej stronie bardzo smutna historia pewnego króla: jego synowie miast podrywać okoliczne księżniczki zajęli się nauką i jeden nawet został... tu! dziennikarzem.

Przed powrotem na planszę gry Blount tnie linijkę na kawałki i zabiera jeden klocek. W okolicach szachownicy są ustawione klocki: drewna i marmuru. Prawą ręką maluje się kredą znaki na drewnie, a cyferkami na marmurze i zgrabnie ciosa młotkiem z dźwiękiem figurki. Polem zanurza się je w garnku z farbą i wykańcza pędzelkiem plansza jest gotowa do rozpoczęcia gry!

BIESZCZADZKIE SZACHY

Łucznik może poruszać się po skosie, ale tylko po zielonych polach. Sprytnie likwiduje więc dwóch strażników i strąca kłosa z wsi. Morderca może włożyć w ręce, więc idzie unuchomić dźwignię do zapoczątku, by wyeliminować planszyka.

Rycerz skacząc jak koń w szachach (ale unikając pól z węzłami) skacze w okolicach króla i zwalczając dwóch broniących go rycerzyków.

Trzeba trochę pomóc z zewnątrz: postawić za pomocą czarnej muzyki mysz przed księdzem, żeby ten zwał w podskokach. Jego pole zajmuje zakochany, który grając na mandolinie wywołuje z wazy uwięzioną i pędzi do niej. Do unieszkodliwienia został król, a on go dzien jest mała. Rycerz na koniu może przelotnie połączyć, łucznik ustawia się w przelotnej mając cko na... (to jest...)



POKÓJ LUSTER

Stary demon mocno śpi... w zegarze. Trzeba go obudzić. Blount zabiera uniwersalne jajo. Lustro czasu przeobraża jajo w kurczaka. Wrzucamy go do lustra lującego i przez pasaż podajemy (łuszczocho do Blounta odbicia. Ten wrzuca go do dużej dziury. Kurczak uruchamia dźwignię zegara demonu. Jedną wskazówką usiława się na godzinę „zero”. Blount-odbicie odchudza

kurczaka w lustrze na górze (dwa razy) i przez pasaż oddaje go Blountowi. Chudy kurczak przez małą dziurę uruchamia małą wskazówkę. Gotowe, demon obudził się. Blount-odbicie musi jeszcze wrócić kurczakowi normalne gabaryty, a potem w lustrze czasu zrobić z niego dorosłą kurę i powiększyć ją. Na razie nie tu po nas. Idziemy do komnaty obok.



MÓZG

W samym sercu Dobrego i Złego Blount dostaje rozdwojenia jaźni. Piękny i inteligentny oddziela się od brzydkiego i brutalnego. Ką obaj do szybkiej pamięci. Blount-wilkolak niszczy ją,

ale Blount-wilkolak nie zapomni. Nawet Colossusa wilkołak nie wytrzymał zamakowuje go w wodzie. Wypada z zamku. Blount biegnie do dreziarki. Starszy słuwniczy wilkołak przedstawia zwrotnicę na jezioro Wytrzeszcz-Gały. Odjazd! Obaj lądują na brzegu. Po robocie wilkołak zażywa kąpieli. Wytrzeszcz-Gały na widok brzydala wyłazł z orbit. Czego się gapią? Może tak paskiem w oczy? Zrobione. W słonecznej pływa latająca ryba, którą obaj Blounty polecą w niedostępne rejony. Najpierw wilkołak – wychodzi z jeziora przez ruchomą płytkę. Dreziarkę rozbija łzę, potem szybko przedstawia zwrotnicę na prosto. Wylatując w powietrze łapie rybę i dostaje się na wysoką polkę.

Tam wali pięścią w gwizdek uwiecznionego smoka. W ten sam sposób Blount dostaje się do gwizdka. Teraz jeszcze wyciąga z kieszeni zapomniany crosstux i traktuje nim rachityczną roslinę.

Blount wraca do luster. Demon dostaje szaleju i całą swą brzydotę wlewa w obrzydliwe mazidło. Blount-odbicie łapie ją. Obaj mogą iść do lustra-wyjścia. Blount smaruje lustro ropy swoim mazidłem a Blount-odbicie lustro brzydotoi swoim. Można już wyjść.





ROZDWOJONE BÓSTWO

Już na samym początku przykra niespodzianka. stary towarzysz - Fulbert, opuszcza Blounta dla kobiety. Zdrada!!! Trzeba sobie poradzić samemu. Droga do ukończonej prowadzi przez zjednoczenie negatywnej i pozytywnej połowy bóstwa. Z lewej biegunowi pozytywnemu przygrywa aniołek (nieborak zgubił aureole), a z prawej biegun negatywny słucha diabełka. Bóstwo zwierzyło się Blountowi, że boska partytura nie może zabrznieć, bo każdy muzyk gra na swoją nutę.

Blount ochoczo zabiera się do dzieła. Podczas pogawędki spada sznurek z twarzy bóstwa. Teraz trzeba zabrać partyturę. Do tego uwalnia się rączki rozbijając płotek i murek. Po nacięciu na dzwonek przy jednej i drugiej rączki wychodzą kładz. Niechwyta za łańcuch na gorzkim źródle. Blount skacze na łańcuch. Hop, hop i partytura leży na ziemi.

Jedna partytura nie wystarczy dla dwóch grajków. Blount moczy ją w źródle... Oj, wpadła. Jeszcze raz rączki chwytają za łańcuch, źródło wysycha i Blount wyciąga już dwie partytury: żółtą i czerwoną. Ustawia je na odpowiednich pupitach. Diabełka zmusza do grania waląc młotkiem w chmurę. Piorun odpala jego zasilacz. Aniołek dostaje monety w aureole. Niebiańska muzyka i heavy metalowe dźwięki płyną na gorzkie źródło. Jeszcze tylko zarzucić sznurek na nutki i poprosić uczynne rączki o zawiązanie supelki. Koniec. Reportaż Blounta zakończony.

Blount uczestniczył w tej przygodzie nie wiedząc, że to jego własna historia. Podróż, którą zaczął od łodzi zakończyła się poznanie własnych korzeni: jest synem króla, porwanego przez złego demona, który zmusił go do uprawiania podłego zawodu pismaka. Każda z jego przygod przyniosła sukces. Bóstwo znów słucha. Jednolitej niebiańskiej muzyki, Xina i Blodd zakończyli właśnie przed... ołtarzem. On sam pędził do ojca aby objąć po nim tron. Z Winoną u boku oczywiście.

Victoria i Marfinez
Wsparcie językowe kombinatorskie
Basia, Ergin, Gustav, Miecz

COKTEL VISION'93

PC VGA, SB 6 6

100% 100% 100%

INNOCENT UNTIL CAUGHT pierwotnie ukazał się na Amigę, nieco później został przeniesiony na PC. Dlatego też daje wrażenie inności, na szczęście w pozytywnym sensie tego słowa.

Gra klasyfikuje się jako typowy quest. Zastosowano natomiast szereg oryginalnych rozwiązań. Mamy np. do dyspozycji prawdziwą szufladkę na przedmioty, a nie jeden przedmiot na jednopole. Tutaj obiekty można układać dowolnie balaganiaszko. Dużym ułatwieniem jest też zastosowanie animowanych ikon, które pulsują, kiedy natrafiają na przedmiot. Ciekawostką jest skaner, dający zbliżenie z opisem oraz mapka sytuacyjna z zaznaczonymi wyjściami. Jack T. Ladd automatycznie pójdziesz tam gdzie mu wskaziesz, omijając ewentualne przeszkody. Są drobne problemy z kierowaniem w labiryncie oraz czasami z niektórymi wyjściami, ale wystarczą odrobina cierpliwości. Dialogi prowadzimy wariantowo, można też pytać o niektóre fragmenty wypowiedzi naszego rozmówcy.

Gratka charakteryzuje się małymi, ale dobrze animowanymi postaciami. Kiedy szperasz okiem po okolicy, głowa Jacka obraca się w kierunku celu. Jeżeli wejdziesz w obszar zacieniony, postać staje się ciemniejsza. Ot, takie drobiazgi, ale cieszą. Fantastyczne są wstawki ze statkami kosmicznymi.

Pod względem trudności gra stawia poprzeczkę dość wysoko. Szczególnie trudno jest na początku, kiedy nie bardzo wiadomo co robić. Często trzeba montować improwizowane urządzenia oraz wymyślać zastępcze zastosowanie przedmiotów. W scenariuszu przewidziano mnóstwo dowcipnych tekstów i sytuacji, szczególnie po tym, jak spotkasz napalonego N'palma.



Jak kosmos długi i szeroki, gdziekolwiek się nie zatrzymasz, tam są kobiety!!! PC



Życie było takie piękne. Falszywe obligacje, czeki bez pokrycia, spekulacja, machloje bankowe i masa frajerów, których mogłem dowolnie kłuć. A takich, wierzcie mi na słowo, na tym naszym świecie (na innych także) nie brakuje. Wszystkie moje operacje, za pomocą, krył w komputerach znajomy hacker. Interes kwitł, aż pewnego razu dobrał mi się do tyłka chłopcy z MUS'u. Powinno się do tej pory już wiedzieć, że władzy nie dźwierzają żadne tam rządy, organizacje polityczne czy wojskowe, ale właśnie zniemawidzony przez wszystkich Międzyplanetarny Urząd Skarbowy. Nazwisko Jack T. Ladd (to właśnie ja) zaczęło przeszkadzać młochowi, więc MUSerzy przechylił mój cruiser w drodze do Tayle. MUS nie uznaje łagodnych metod perswazji. Dali mi pokładnie dwadzieścia osiem dni na spłacenie niewyobrażanego rachunku dziesięciu miliardów kredytów. Suma ta wystarczyłaby na roczne utrzymanie całej planety. Po tym czasie sprzedają moją krew ciężące się poppytem organy wewnętrzne, dopiero wtedy wykonają egzekucję.

... Połecia balanguje, PC

BEZROBOCIE

W porcie kosmicznym leży na ławce pasażer, który należy sobie przywłaszczyć. Pokaż go bramkarzowi w Klubie Paradyse jako dowód tożsamości. W lokalu ubiech zabierz perłowy oraz łaskę (jaką drewnianą a nie papierową). Porozmawiaj z szefową, zacznij wykonanie przysługi. Masz odzyskać rodziną wazę, która wyłudziła w lombardzie. W miejsc gdzie siedzi biedak kapelusze jest do wzięcia worek, rurka gumowa oraz puszką z chrydym grogiem. Tę ostatnią daj zebrałowi, pamiętaj, że sam możesz tak kiedyś zarobić na życie. Możesz już iść do lombardu. Zabierz wazę z wystawy, wyjmij zeń papierkę i schowaj ją do worka. W ten sposób uda ci się wynieść ją niezauważenie. Wazę zwróć babce w klubie, poproś w zamian o metalową figurkę ze stołu.

Pora wybrać się do baru. Porządnie się suszy, ale nie masz jeszcze goliwki nadnika. Zabierz wszystkie widoczne przedmioty, tzn. stoik, zakrętkę oraz gazetę. Przyjrzyj się dokładnie! Facetowi w rozowej koszuli przy konularze. Możesz z nim porozmawiać. Następnie zwin mu wystający ze spodni zielony kwiatek. W lombardzie wymień go na splecony już aparat fotograficzny. Idź do motocyklistów. Budka podnera nielegalnie swój prąd z pobliskiej łałami. Na szczęście wyprzedzili jedno wyjście dla klientów. Skorzystaj z niego, by naładować kumulatorki aparatu. Podnieś z ziemi puszkę oleju, przeskakuj śmielnie i weź znalezione jajo. Zachowaj metalową figurkę od motocykla harsztów gangu. Pozyty składając się z wielu monet drobnych nominalów kurkłę jego kumpła. Wróć do zebrała z kapeluszem. Po prawdopodobnym grogu jak mu dałeś widzi już gwałdzki, ale to jeszcze za mało, by zabrać jego skarby. Strzel zdjęcie starając się wycofować liaszem w jego oczy. Teraz możesz wziąć kapelusz, wyjąć z niego monety i dla niepoznaki odłożyć na miejsce.

Nareszcie masz walutę na jednego małego. W barze zamów jakiś trunek, usiądź na wolnym stoliku i zapłać barmanowi. Podczas gdy się rozkoszujesz, w okalu zaczyna się rozróbka. Koniec końców wszyscy wykańczają się nawzajem. Na dywanie zostaje jednak złoty pierścień, symbol przynależności do rodziny. Przyjmij rząść, którą wyda ci barman. Wychodząc, dyskretnie zaopiekuj się pierścieniem.



Gdy cię okradają, to Policja co...



... Policja balanguje, PC



Skieruj swe kroki na najbliższy przystanek metra. Żeby wejść, trzeba włożyć zeł. Na szczęście pamiętasz taki jeden numer. Owin monety w papierek i tą atrapą oszukaj automat. W maszynie ze słodyczami jakiś amator zostawił śrubokręt. Jest tak mocno zaklinowany, że wydostaniesz go dopiero po aplikacji oleju. Podnieś radio-magnetofon, wsuń do metra, zabierz leżący na ziemi spray. Wsuń do metra, zabierz do kamery i powiedz że chcesz zwrócić pierścień. Będziesz musiał go pokazać elektronicznemu oku. Wewnątrz rezydencji zwróć zgubę bossowi. Spytaj go przy okazji o jakąś niekwaśną robotę. Masz szczęście, może jednak uda ci się "zarobić" brakującą łose. Wystarczy że wykradniesz trzy przedmioty.

RZĘBA SPARGŁA

Jedź do baru. Przywołaj do siebie robota-kelnera. Śrubokrętem wymontuj z niego płytkę. Podłącz ją do magnetofonu, otrzymasz przewidywane zdalne sterowanie. Idź do łodzi z żywnością dla Zoo. Strzegącego ją androida unieszkodliwiz pilotem. Zabierz czapkę kapitańską, wymień ją na dywan w lombardzie.

Masz wszystko co jest potrzebne do skoku. W galerii pożycz kulę z postumentu. Podejść do gabloty z szukaną rzeźbą. Jest chroniona pancernym szkłem oraz podpięta pod system alarmowy. Rozłóż na podłodze dywanik. Nalóż rękę na puszkę aerozolu, otrzymasz coś w rodzaju młotacza pneumatycznego. Wystbel kulę dwarazy, potem jeszcze raz by wytrącić rzeźbę z uchwytu. Zabieraj zdobycz i w nogi!

JAJO KAMOUŁA

Mięso rozpocznij na East Eruk. Przekutuj balon chłopca śrubokrętem. Weź sznurek. Wskocz na moment do REGURGI by wziąć skamienną hol dogę z budki. Udać się do Badsade, do łodzi. Właśnie odjeżdżać będzie transport żywności do Zoo, zdążysz załapać się na przejazdówkę na gape.

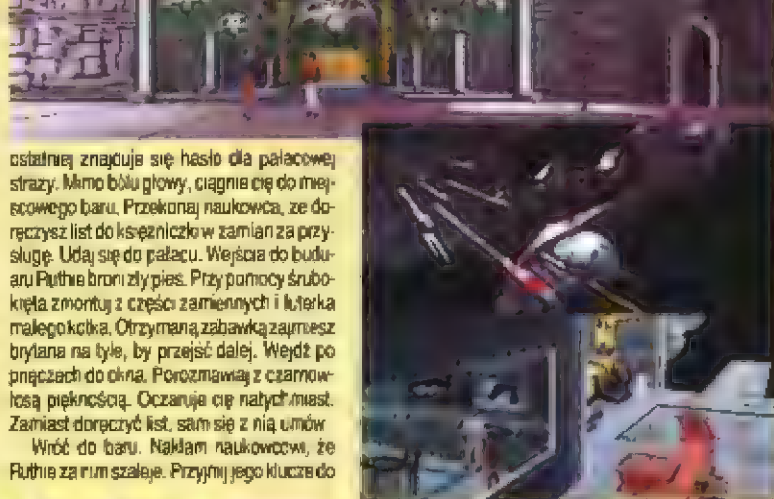
Rozpyli perfumy na monstrum (to się nazywa zniewalając!) Weź dwie liany, przesun siano i otwórz kratę. Przymocuj jedną lianę do ucha. Podnieś patyk, przywiąż do niego drugą lianę. Z lasu i sznurka zmontuj huk. Wystrzel obciążoną lianę w stronę dachu. Przedostań się na drugą stronę. Popchnij króliczką w stronę rośliny mięsistej. Mniejsza gęba, będzie syła, większą nakam! hcd dogiem. Teraz możesz bezpiecznie dostać się do gniazda. Musisz zęcznie podmienić beczenne jajo, na to znalezione na śmietniku. Ewakuuj się przez kratę, zanim mama ptaszek spostrzeże kradzież.

BONY CITYBANKU

Wejść do klubu erotycznego w Badside. Panienka przy recepcji notorycznie zuje gumę. Zabierz kawałek, kiedy odłoży ją na biur-

niesiesz je do szefa, okaże się, że nity jeden jesteś cwanakiem. Zamiast sutę zapłaty otrzymasz cios skórzaną pałką w głowę. Resztką gasnącej świadomości zdajesz sobie sprawę, iż zostałeś koncertowo zrobiony w balona. Po ultrazwykłym procesie sądowym łapijesz w cali więziennej. Usiądź na łóżku. Kiedy rozmyślasz nad swoim beznadziejnym położeniem, ktoś podrzuci ci przez okno małe urządzenie. Przeczytaj instrukcję obsługi, następnie wyceľuj przedmiot w ścianę i wcisnij przycisk. Wejść w zięjący otwór. W sąsiednim apartamencie odsiaduje gość, który ma fiola na punkcie wojska. Będziesz martwił się tym później. Odkryj zakamuflowane przejście w podłodze. Ponizej jest labirynt, czyli wiele korytarzy, a tylko jedno wyjście. Tu nie ma przebaczyć, trzeba je po prostu znaleźć.

Odetchnij świeżym powiewem wolności. Tylko nie zachłystnij się, jeszcze nie zszedłeś



ostatniej znajduje się hasło dla pałacowej strazy. Mimo bólu głowy, ciągnie cię do mejscowego baru. Przekonaj naukowca, że doręczysz list do księżniczki w zamian za przysługę. Udaj się do pałacu. Wejścia do budynku Ruthie broni zły pies. Przy pomocy śrubokręta zmontuj z części zamennych i kuterka małego kotka. Otrzymań zabawkę zajmiesz brylant na tyle, by przejść dalej. Wejść po przełączach do okna. Porozmawiaj z czarownicą pięknosłą. Oczaruje cię natychmiast. Zamiast doręczyć list, sam się z nią umów.

Wróć do baru. Nakłam naukowca, że Ruthie za nim szaleje. Przyjmij jego klucze do

jesz tajne przejście. Idź dalej, z doku na dół zabierz łom. Porozmawiaj z Ruthie w sali po prawej. Wróć, przejdź zakamuflowanymi drzwiami na górę. Łomem otwórz skrzynię. Zabierz ze środka nadmuchwany balonik i bułkę ze sprężonym helem. Pośrodku sali leży pojemnik z kryształem. Potrzebną kartę kluczową wydobądź od Ruthless. Kryształ umieść w transputonie i pobaw się komputerami. Wy-

pytaj księżniczkę o jej ojca. Porozmawiaj z N'pal-mem i wróć do sali. Król będzie już czekał. Dowiedz się, że kryształ stanowi klucz do innego wymiaru, w którym MUS przechowuje swoje olbrzymie akta.

Dlatego federalni tak chcieli go dostać, wystarczyłoby wprowadzić parę zmian, by poprawić swój budżet na wieczność. Musiał to zrobić człowiek z zewnątrz, inaczej wszechpotężny MUS dotarby po nitce do kłębka. Załóż się z Królem, że kryształ nie działa. Oświadczyć się Ruthie. Kartę przelazgową będzie posag. Cóż, okaże się, iż kryształ stanowi jedynie wysublimowaną formę subtelnej transcendentalnej nieprawdy. Po prostu bubel.

User Jama

UNTIL CAUGHT INnocent

ko. Przedostań się do REGURGI. Napelnij słoik majonezem rozlanym na blacie budki. Złap węh latającą dużą muchę. Idź na komisanal. Może ucloty się skryć przed MUSEm w jakiejś przytulnej celi więziennej? Niestety, niewiele wskórasz. Możesz za to wyciągnąć worek maki, który piniarze przechylił w ostatniej zasadzce na karzal narkotykowy.

Udaj się do banku, krzyknij w stronę okienka. Wtedy panienka z obsługi raczy zakończyć swą przerwę. Poproś ją o założenie konta. Worek z monetami będzie za duży, będziesz musiał zdeponować go u pana za drzwiami. Zadzwoń do drzwi jeszcze raz, że to niiby chcesz odzyskać swoją własność. W trakcie rozmowy dokładnie zalep zamek gumą do zucia. Kiedy goś sobie odejdzie, będziesz mógł wejść do środka. Zabierz leżący na podłodze pusty worek. Śrubokrętem otwórz półkę w lewym górnym rogu. Wydobądź ze środka spis kont oraz plany banku. Wróć do kanałów pod Zoo. Przy pomocy planów od-szukaj alkową, która leży najbliżej sejfu bankowego. Połóż na ziemi purchawkę i uwolnij muchę. Domowej roboty bomba otworzy ci przejście w murze. Wewnątrz rozsyp makę by wykryć rozmieszczenie laserów. Dopiero teraz możesz bezpiecznie wziąć bony

ALKASELTZ

Masz już wszystkie trzy przedmioty, które są kluczem do wielkiego bogactwa. Kiedy przy-

z heczyka. Przejdź na prawą stronę. Nachwalej przestrzeni użyj tajemniczy gadget ponownia. Rozpakuj się do pełnowymiarowego modułu rakietowego. Dołączysz nim do orbityjącego wokół planety statku. Sprowadzili cię tam federalni. Tacy mił faceti. Mają dla ciebie zadanie na pobliskiej planecie. Masz wykraść nowy wynalazek – jest nim globalna broń, która w rękach tyrańa zniszczyłaby cały świat. Odważnie zgadzasz się na wszystko. Właśnie to nie masz wyboru.

SHMUL

Na planetę jedziesz jako zwykły turysta promem wycieczkowym. Przeczytaj leżącą na stole książkę. Wychodząc zabierz kwiaty. Wręcz je zakochanej parze w korytarzu. W ten sposób odwrócisz ich uwagę od portfeli, które za chwilę zmienią właściciela. Z portfela wyjmij kartę kredytową i dowód osobisty. Idź do baru. Potrzebujesz strzelić sobie dużego drinka. Daj barmanowi kartę kredytową, pokaż dowód. Teraz możesz rozpocząć dalsze rozcieńczanie krwi alkoholem.

Na powierzchni będziesz miał straszliwego kaca. Poproś Narmia o odwrócenie uwagi starszej pani, wtedy pożycz sobie tulerko. Porozmawiaj z umiundurowanym facetem. Czas zwiedzić miasto. W sklepie możesz wraść śrubokręt. Proszą wyciągnąć od właściciela pudło części zamennych i książkę. W tej

tajnego laboratorium. Odszukaj N'pal-ma. Poproś go o zdo-bycie mundur wojskowy. Następnie opowiedz mu swój diabolyczny plan. Nam przebierze się za księżniczkę i będzie się wdzycał do krótkowzrocznego naukowca, podczas gdy ty wykradniesz z laboratorium broń. Wszystko szło jak z płatka, tylko w środku czekał na ciebie komitet powitalny. Znowu łapijesz w pułkę.

Więzienie zaczyna być twoim drugim domem. Poczekaj, aż w oknie pojawi się Narm. Powiedz mu, by poprosił Ruthie o pomoc. Podykuj mu wiersz miłosny. Niezależnie od prawdziwych zamiarów, musisz być bardzo delikatny i rozważny w doborze rymów. Księżniczka uwolni cię w ostatniej chwili, kiedy już będziesz leżał gotowy do smażenia na sali tortur.

Spotkaj się z Ruthless w barze. Podjękuj za uwolnienie. Poproś o przepustkę na bagaż do twierdzy jej ojca, Skycity. Znajdź Narmia, każ mu szukać dużej skrzyni na lotnisku. Sam idź w jego ślady. Nalep przepustkę na skrzynię, wejść do środka. W trakcie lotu dojdiesz do wniosku, że lepiej będzie zmienić krywkę. Wejdziesz z N'pal-mem do bączka ewakuacyjnego.

SKYCITY

Odpal rakiety przedwcześnie, dlatego czeka cię długa wędrówka na górę, po schodach. Odsuń jedną ze skrzyni, odkry-

PSYGNOSIS'93
1MB AMIGA PC
PC VGA 3D 6
100% 80% 100%



Kolejna gra COKTEL VISION potwierdza wysoką pozycję tej firmy wśród producentów przygodówek. Digitalizowana grafika, rozsądny system sterowania i niebanalna fabuła stanowią o jej jakości. Jedyńm mankamentem, co zarzucało i poprzedniczą, jest niewielka liczba zagadek, często nazbyt prostych. Cóż, 18 MB żywej wagi zawiera za to animacje, których nie spotyka się codziennie.

Z ciekawostek technicznych zawarto min. AUTOSAVE, tzn. mechanizm, który automatycznie zapisuje stan gry na początku każdego nowego etapu i nadaje odpowiednie nazwy, oczywiście tradycyjnie z wgłędówkami.

w małą świeżym małym z następnie w gnieździe dołknij perłą ją błyszczącego jademem.

— Krokodylowi wszczep w oczodoły perłę i jągo.

— Oba berta i rozszczępiony na dwoje owoc tykwy umieść na filarach i ponad wejściem do pieczary.

— W dolinie trzech snów wdrap się na urwisko. Zaczep o korzeń linę, wbić kolek w blok skalny i usuń małe kamyczki, by móc skorzystać z prymitywnej windy.

— Pomodl się (2, 4, 7).

— Łańcuch zaczep w wgłębieniu, a utworzony z roztopionego minerału dysk wydub łomem.

— Postaw gałęzie na śniegu, dołącz rzemyk i dysk. Daj Lama kondę, by po chwili

INCA 2

O Wirałocza, pame wszechświata!
Kim jesteś, żeńska czy męską istotą?
O sprawco wszechzręczy, kim jesteś?
O wyrocznio świata, gdzie przebywasz?
Czy może nade mną, czy może podemną?
Czy może za tym wspaniałym tronem?

— Pieśń Inków

Z pozostałych kart pergaminów powracają dzieje króla w złotej masce i jego syna, Atahualpy. Świerc młodego wodza, który podziś dzień, jak szepcą starcy, spoczywa w jednej z andyjskich pieczar, oczekując aż świat stanie się lepszy.

Oto co trzeba zrobić, by raz jeszcze odżyła pamięć o czasach, co odeszły w zapomnienie.

— Strażnika pozbadz się rzucając w jego kierunku kamieniem i schowawszy się za ogrodzeniem zrzuć mu na głowę umocowaną nad bramą belkę.

— W kabinie włącz ekran kontrolny. Wydobądź butelkę ze skrzyni otworzonej łomem. Wlej zawartość do zbiorniczka, po czym uruchom silnik.

— Obok lokomotywy, z pomocą oliwiarki i tomu porusz dźwignią. W środku odblokuj łomem koleki i odpal to wypolerowane żelastwo.

— W jaskini przełnij brzytwą linę, która przeszkadza w dostępie do szuflady. Klucz oczyść w piasku i otwórz nim zamek. Ręcią usuń rdzę z seifu. Ustaw znalezione kod.

— Na planecie Annobon, rozbierając liściem piasek odnajdziesz ślady.

— W leśnym zaułku wydobądź z rozrzuconego na kamieniu małża perłę. Czyni

wznuszyć starca uderzeniem w gong.

— W lodowej komnacie strąć stalaktydy, które topią się pod wpływem słońca wypełnia bukłak. Wlej wodę do wazy.

— Na asterodzie odebni naszyjnik strażnika. Łomem odbarykuj otwór w szczelinie wtop odpowiednie figury. Obejrzyj wejście do wnętrza. Połóż na półce młotek, po czym wróć do sali ze znakiem klucza i wciśnij wszystkie przyciski. Figurki przenies do drugiej płyty i tam je umieść. Droga do serca asieno du będzie wolna.

To tutaj Eldorado przez ostatnie chwile czuł obecność ciała, które wraz z duchem odeszło w wieczność.

Micz

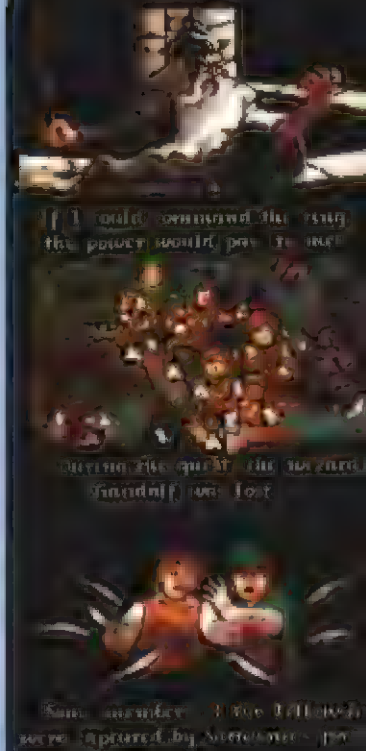
KLAWISZOLOGIA

- F1 – lekka pooslu – grzać w pobliże celu
- F2 – rakety samonaprowadzające – wypuszczać gdy celownik jest czerwony
- F3 – ciężkie pooslu
- F4 – bomba – wala utylarazem z F3, by roznieść stado myśliwców Agutrie'a w etapie ASSAULT
- F5 – przechwytywacz – w etapie SOS KELL
- F6 i F7 – chwytanie celu
- F8 – mapa
- F10 – tablica kontrolna

COKTEL VISION'93

PC VGA, SD

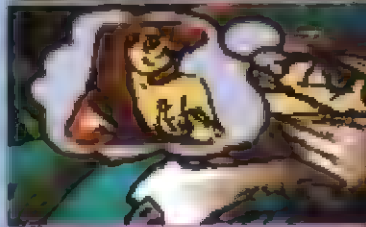
85% 90% 85%



Od zachodu strzegł Mordoru mroczny karcuch El-el Duath. Gór Gwiazd, od północy – poszarpane szczyty i lysie grzbiety Ered Lithui, Gór Popielnych, szare jak popioł. Dwa te łańcuchy stanowiły dwie ściany jednego muru otaczającego posępne równiny Lithlor (Gingoroth) wraz z rozlanymi pośród nich ciętymi gozdomi jadarem czy moizem wewnętrznym filumem, w miejscach, gdzie się stykały, wysuwały długie ramiona ku północy, między tymi ramionami otwierały się głębokie wąwozy. To był Kinth Gongoz, Brązowy Przesmyk, wejście do kraju Nieprzyjaciela. Z dwóch stron pięły się nad nim urwiska z wstępu brzoły dwie pinnowe skały, czarne i nagie. Na nich sterczały Żęby Mordoru, dwie potężne, wysokie wieże...

THE STORY SO FAR

Oto fragment trzeciego rozdziału czwartej książki drugiej części trylogii J.R.R.



Muszę uratować Matkę Polkę! PC



Grafika, animacje i nie więcej, PC



Tolkiena „Władca Pierścieni”. Tym, którzy czytali książkę, nie trzeba tłumaczyć fabuły i sensu akcji. Jednak okazuje się, że nie wszyscy jeszcze zapoznali się z klasyczną gatunku fantastyki. Specjalnie dla nieświadomych podaje, w skrócie, historię, która doprowadziła do wystąpienia bohaterów w wielkiej wyprawie. Odtąd kiedyś, w dość zamierzonych czasach (i nie w naszym świecie) pewien pan o imieniu Sauron, skądinąd bardzo potężny,

DWIE WIEŻE

TWO TOWERS jest już drugą, z lekką usprawnioną częścią cyklu LORD OF THE RINGS, dlatego w wir akcji wpadamy bez wstępu (Intro, zresztą kiepskie, nie mów wiele). Zaczyna się od walki z orkami. Potem głównym celem gry jest szwędanie się tu i owdzie po ogromnej mapie. Gra jest dwuwymiarowa – postacie widzimy z lotu

do tyłu, a gdy Frodo wpadł w pięćdziesiąt, a Sam pokonał Smeagola i przywalił złą pięćdziesiątą zaklęciem Galadrieli. Onowie wyłowili Froda i zawiązali go do wazy.

Tymczasem drużyna Aragorna przebyła południowy most i dotarła do królewskiego pałacu. Gandalf popędził ródzką królową Theodena, a Aragorn zwerbował wszystkich do drużyny. Potem wspólnie spłądowali pałac i opróżnili kilka skrytek, zbrojownie i spiza-

Jednak trochę wcześniej, gdy drużyna Aragorna biła się po Fangornie, Merry i Pippin w niewoli orków byli prowadzeni do Isengardu. W podróży oddział orków zaatakował Rohirrimów, a hobbiti wymknęli się do lasu. Przekroczyli Rzekę Entów i spotkali staro drzewca, z którym omówili sprawę Sarumana. Drzewiec dowiedziawszy się o jego wyczynach zwołał wielkie zebranie, które uchwaliło zbrojną wyprawę na Isengard. Potrzebna była jeszcze akceptacja Najstarszych, po której wyruszyli Merry i Pippin. Zabrają po drodze wodę napoić drzewa i mogli wracać.

Wyprawa na Isengard posuwała się przez bród na Isenie, potem wysłannicy tajnym przejściem i podziemiami dostali się do środka. Tocząc po drodze kilka walk z orkami wydostali się odnową bramą i spotkali drużynę Aragorna.

Tu przerywa się na razie opowieść o przygodach powiernika pierścienia i jego kompanów. Jeśli w skończonym czasie ukaże się dokończenie przygód (prawdopodobnie będzie to „Powrót Króla”), to my na pewno będziemy głowi, by ją wam opowiedzieć.

Virus & John Zabiya

Dystrybutor: IPS Computer Group

THE TWO TOWERS

zły czarownik, nie bez powodu nazywany Władcą Ciemności, postanowił stworzyć karcące magicznych pierścieni, według następującego wzorca:

Trzy pierścienie dla królów elfów pod otwartym niebem.

Siedem dla władców krasnolich karmionych palacami.

Dziewięć dla śmiertelników, ludzi śmiertelnych.

Jeden dla Władcy Ciemności, na czarnym tronie.

W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.

Jeden, by wszystkimi rządzić. Jeden, by wszystkie odnaleźć.

Jeden, by wszystkie zgromadzić i w Ciemności zwięzać.

W Krainie Mordor, gdzie zaległy cienie.

Dawały one magiczną moc tym, którzy je nosili, ale za pewną cenę: właściciel pierścienia stopniowo uzależniał się od tego najważniejszego. Jedynego. Całe szczęście, że Sauron zbudował pierścienie. Magiczny przedmiot „wypłynął” nagle jako własność pewnego hobbita, Bilbo Bagginsa. Teraz Rada Czarodziejów postanowiła, że Pierścienie, jako źródło wszechmocy, należy zniszczyć. W celu zniszczenia Pierścienia należy wrzucić go do krateru Czarnej Góry, w którym został wykuty. Istnieje tylko jeden problem: Czarna Góra leży w samym sercu Mordoru, kraju rządzonego przez Saurona.

plaka. Od czasu do czasu rozmawiamy z ludźmi (tzn. zadajemy im pytania, a oni nam odpowiadają albo nie), czasami bjeemy orków, upiory i inne niewinne stworzenia. W jednej grupie znajduje się kilka postaci, z których każda ma swoją charakterystykę składającą się z cech takich jak siła, zręczność i wytrzymałość. Każda postać ma też pewne specjalne umiejętności – np. zdolność wspinania się czy charyzmę – i posiada broń, prowiant i magiczne przedmioty, itd. Zaczniemy grę tak wykorzystując przedmioty i możliwości członków drużyny, żeby móc pokonywać kolejne przeszkody. Niestety, większość walk opiera się na statystyce i generatorze liczb pseudolosowych, a nie na taktyce walki – ale to jest cechą wszystkich gier tego typu, z którą można się jedynie pogodzić.

Najpierw trzeba znaleźć u wrót lasu leśnego dziadka i zaprowadzić go do Sarumana, a dziadek okaże się przebrany Gandalfem. Akcja przetrzebieży się do Froda i Sama, którzy po przepłynięciu rzeki wędrowali na południe, gdzie spotkali Golluma i złapali go na linie elfów. Gollum poprowadził ich do Mordoru przez Martwą Bagna. Tempoznali Faramira i innych krasnoludów, którzy pomogli im w walce. Po krótkim odpoczynku wyruszyli dalej na wschód, po drodze naprawili statwę Króla i za mostem skręcili na północ. Wspinając się po schodach dotarli

nię. Posłani i obladowani wyruszyli w kierunku Helmowego Jaru. Po drodze Gandalf odłączył się na chwilę, by odbić z rąk orków Erkenbranda. Zás Aragorn posiliwszy się w twierdzy zebrał siły i ruszył do morderczej bitwy z siłami Sarumana. Gdy było już z nimi ciężko, przybył odsłone Gandalf i poszybkiem dokończył dzieła wszyscy ruszyli do Isengardu.

Wschodnim brzegiem Iseny i podziemiami dotarli do miasta, które było już opanowane przez Elfy Merry i Pippina. Razem udali się na północ do Othanku. Wspięli się na wieżę Sarumana, gdzie Gandalf zlał jego rozdzkę. Znaleźli też ważny magiczny kamień

ZONE 66

ZONE 66 jest jedną z gier EPIC MEGAGAMES – jednej z większych firm wydających w dużych ilościach gry charware. Ich podstawową cechą jest to, że są co najmniej o klasę lepsze niż gry konkurencji. Z EPIC związane są też firmy takie jak APOGEE i ID SOFTWARE, co od razu przywołuje na myśl gry WOLFENSTEIN oraz DOOM.

Z kronikarskiego obowiązku trzeba jeszcze odnotować, że ZONE 66 była jedną z pierwszych gier wykorzystujących nową kartę dźwiękową Gravis UltraSound, która zaczyna powoli podbijać uszy i serca graczy.

Smutna historyjka przedstawia okultana go w szmaty pilota, który spieszy się na kolację. Na jego oczach rozgrywa się masakra, w której giną jego najbliżsi – na osadę spada bomba atomowa, rzucana przez nieprzyjacielskie mocarstwo, które właśnie rozpoczęło inwazję w tym rejonie. Bohater ze straszliwym okrzykiem wsiada do swego śmiercionośnego pojazdu i wyrusza, by srogą zemstą pomścić stratę swych najbliższych.

Demoka rozgrywasz jedną z ośmiu scenami, na której rozmieszczone są umocnienia nieprzyjaciela. Nad terenem kraj-

zą jego patrol, a na ziemi czyha artyleria broniąca naziemnych umocnień. Twój pojazd wyposażony jest w różnoraką broń – pociski i odmianny rakiet, które potrafią skutecznie demolować sprzęt nieprzyjaciela. Na szczęście teren jest tak obszerny, że przeobrażenie wszystkiego trwa minimum kilkanaście minut. Klawisze podstawowe i dodatkowe są wypisane w opcji HELP. Podstawą to prawy palec na przepustnicy, lewy na bombach i jeszcze dwa inne do skręcania. Wybuchów będzie co

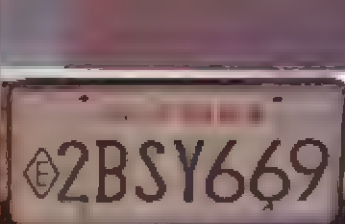
EPIC MEGAGAMES'93 PC VGA, SB i Gravis

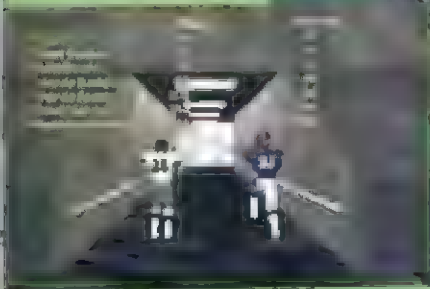
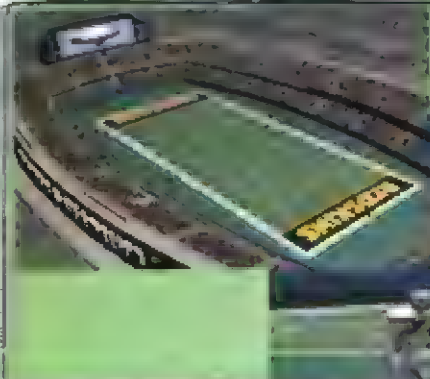
90% 80% 90% Grafika Dźwięk Mocność

memiara, krwi nie widać, bo wszystko co żywe jest palone na popiół. Radar w górnej części ekranu pokazuje rozmieszczenie skupisk sił nieprzyjaciela. Wybić trzeba wszystkich.

John Zabiya







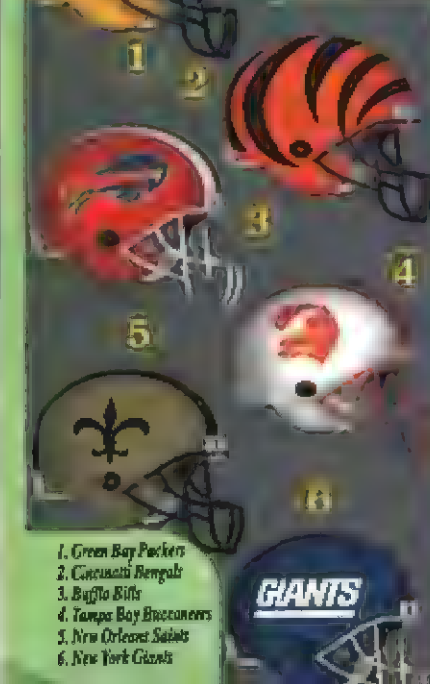
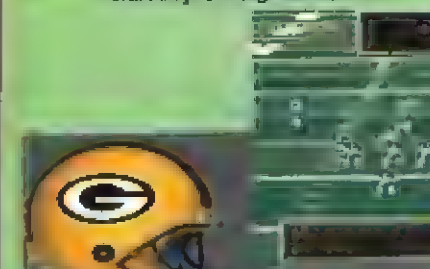
Przed meczem, PC



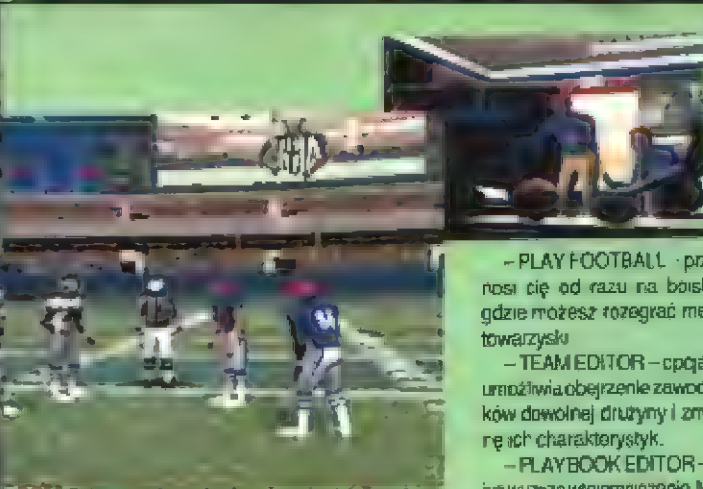
Przed gwizdkiem, PC



Narada przed zagranieniem, PC



1. Green Bay Packers
2. Cincinnati Bengals
3. Buffalo Bills
4. Tampa Bay Buccaneers
5. New Orleans Saints
6. New York Giants



- PLAY FOOTBALL - przenosi cię od razu na boisko, gdzie możesz rozegrać mecz towarzyski

- TEAM EDITOR - opcja ta umożliwia obejrzanie zawodników dowolnej drużyny i zmianę ich charakterystyk.

- PLAYBOOK EDITOR - to już wyższe wzajemniczenie. Mo-

Jeśli satysfakcjonuje cię dokonany wybór - naciśnij przycisk DONE, a jeśli przeszła ci ochota do gry - ABORT. Dociekliwi wypróbują zapewne opcję PREFS, w której ustawić można: czas trwania jednej kwarty (QUARTER LENGTH), typ dźwięków (SOUND), ilość wyświetlanych szczegółów (DETAIL LEVEL), oraz ilość zapisywanych na dysku fragmentów gry (FILM HIGHLIGHTS)

TEAM EDITOR

Tu możesz dokonać zmian w składzie, ustawieniu i taktyce dowolnej drużyny. Do dyspozycji masz następujące polecenia:

- TEAM RATES - ustalasz tu wska-

NFL COACHES CLUB

Fani futbolu amerykańskiego nie dorastają do pięt kibicom Legii ani Miliardera Opczno. Ich ulubiony sport też nie sprawdziłby się na murawach polskich boisk. Dlatego więc cała Ameryka szaleje za footballiem, olewając z grubsza tradycyjną piłkę nożną, którą oni zwą soccerem?

Najlepiej przekartkuj teraz kilka stron i zapoznaj się z artykułem w KGB, bo bez znajomości zasad gry nie zajdziesz daleko. A jeśli już jesteś po lekturze, to możesz zacząć swą drogę do kariery w NFL COACHES CLUB FOOTBALL. Wybrałmy właśnie tę grę bo najlepiej oddaje atmosferę amerykańskiego pojedynku, a przy tym oferuje różnorodne możliwości, w tym rozgrywkę i zajęcia trenerskie.

Nie sposób nie wspomnieć innych tego typu gier, np. FRONT PAGE FOOTBALL czy MICRO LEAGUE FOOTBALL.

zesz obejrzeć istniejące zestawy zagrań dowolnego zespołu NFL, a także zmienić je według własnej koncepcji.

- LEAGUE PLAY - przejście do rozgrywek ligi NFL.

- FILM VIEWER - można tu obejrzeć zapisane wcześniej fragmenty meczów

- EXIT TO DOS - przeniesie cię do ukochanego DOS'u.

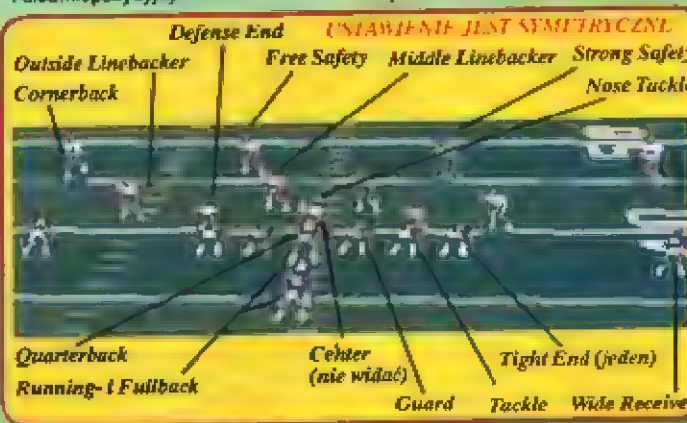
PLAY FOOTBALL

Przed rozgrywką zwykle dokonuje się wyboru zespołów. Komputer wybiera je samodzielnie, ale możesz zmienić ten wybór przez wskazanie kursorem (palcem myszy) nazwy zespołu, a następnie wybranie jednego zespołu z listy. Wybór zespołu to nie wszystko, gdyż trzeba także zmienić zestaw zagrań (PLAYBOOK) na odpowiedni dla wybranego zespołu, tj. oznaczony taką samą nazwą. Możesz oczywiście eksperymentować z innymi zestawami, ale każda z drużyn posiada opracowane zagrania specjalnie pod możliwości swoich zawodników.

Poniżej nazw zespołów znajdują się duże okna, w których dokonuje się wyboru graczy jednej i drugiej strony. Wybrać można komputer, jednego lub dwóch graczy, a w oknach poniżej rodzaj sterowania: klawiatura, mysz, joystick. Wybierz jeszcze rodzaj gry: COACH - dyktowanie drużyny z ławki trenerskiej, lub ACTION - bezpośredni udział w grze. Po wyborze ACTION trzeba jeszcze ustawić dokładność symulacji: NORMAL lub EASY.

MENU

Po uruchomieniu programu i przełączeniu czołówki, na ekranie ukaże się plansza z emblematami zespołów i siedmiopozycyjnym menu:



znaki zgrania drużyny. OFF PNTLY DEF PNTLY - oznaczają prawdopodobieństwa popełnienia błędów przy ataku i obronie (spalone, faule, błędy w ustawieniu) KICK RET, KICK BLOCK, KICK DEF - wskaźniki określające zachowanie drużyny przy kopie (powrót z piłką, blokowanie, osłona kopiącego). Wskaźniki PUNT RET, BLOCK, DEF - określają to samo dla kopa z powietrza. Oprócz powyższych wielkości, można tu zmienić nazwę drużyny i miasto, z którego pochodzi.

- EDIT ROSTER - możesz tu obejrzeć wszystkich zawodników danej drużyny i zmierzyć ich nazwiska, pozycję i parametry. Możesz wywołać wszystkich zawodników poleceniem ALL POS, lub też różne pozycje osobno: BACKS, RECEIVERS, OFF LINE - to zawodnicy formacji ataku, DEF LINE, LINE-BACKERS, SECONDARY - zawodnicy formacji obrony, wreszcie SPECIAL TEAM - to specjaliści od kopów.

- STARTERS - tutaj ustalasz, którzy zawodnicy znajdą się w podstawowym składzie. Obsadzić musisz następujące formacje: OFFENSE - atak, SECONDARY - druga linia obrony, 4-3 DEFENCE, 3-4 DEFENCE - pierwsza linia obrony, czterech z przodu, trzech z tyłu lub odwrotnie, SPECIAL TEAM - to nie tylko kopacze ale i zawodnicy odbierający piłkę z kopa (PUNT RETURNER, KICK RETURNER), oraz zawodnik trzymający przystawkę na bramkę (HOLDER). Jeden gracz może występować na kilku pozycjach, o ile w grze nie występują one równocześnie.

- COACHING - zajęcia dla trenera, czyli wybór taktyki. Odbywa się to poprzez ustalenie proporcji między różnymi rodzajami zagrań. RUN-PASS - bieg czy podanie, SAFE OFF-DARING OFF - atak ostrożny czy śmiały, MAN COVERAGE-ZONE COVERAGE - krycie "każdy swego" lub strefa, SAFE DEF-BLITZ DEF - obrona bezpieczna lub agresywna, 3-4-4-3 - ustawienie pierwszej linii obrony, FULLBACK-HALFBACK - jak daleko odśrodkować się rozgrywający, 2 TIGHT END-4 WIDE RECEIVER - atak przez centrum czy skrzydłami, SHORT PASSES-DEEP PAS-

SES – długość podań. Żadnego ze współczynników nie należy ustawiać zbyt skrajnie (bliżej 0 lub 100%), gdyż przeciwnik szybko się zorientuje i łatwiej mu się będzie bronić (lub atakować).

– VISITORS – Dane drużyny przeciwnej.

– LOAD TEAM, SAVE TEAM – to chyba oczywiste, ale po dokonaniu zmian w wybranej drużynie nie zapomnij zapisać jej na dysk.

– EXIT – jak w kinie.

Oprócz tego możesz wydrukować skład drużyny na drukarce, wciskając Alt-L.



wał, ale przy testowaniu sędzia zasygnalizuje błąd: ILLEGAL FORMATION lub OFFSIDES. Pozatym zawsze lepiej sprawdzić nowe zagranie, zanim wykorzystasz je w prawdziwym meczu.

FOOTBALL

PLAYBOOK EDITOR

To już wyraźnie wyższy stopień waleczności. Możesz budować tu dowolne rodzaje zagrań, jakie chcesz, by wykonywała twoja drużyna.

– PLAY EDITOR – to właśnie to. Możesz wziąć na warsztat dowolne zagranie ataku czy obrony i przemodelować je po swojemu. Zmienić możesz wszystko, od nazwy zagrania (PLAY NAME), przez: ustawienie drużyny (FORMATION), zachowanie pierwszej linii (LINE BLOCKING), polecenia dla każdego gracza (COMMANDS), zmianę kategorii dowolnego gracza (POSITIONS), aż po zmyłkowe zmiany ustawienia, tuż przed zagranieniem piki (MOTION). Opcja REVERSE zmieni całe ustawienie na jego lustrzane odbicie. Każdego gracza możesz przesunąć myszą (trzymając lewy klawisz) na nową pozycję. Mysz służy też do wyznaczania drogi ruchu zawodników.

– BOOK EDITOR – opcja porządkowa. Pozwoli ci pozmieniać kolejność zagrań, tak aby utrzymać jakiś porządek. Nie jest to bez znaczenia, gdyż w trakcie gry możesz nie mieć czasu na długie szukanie schematu konkretnej akcji. Lepiej więc trzymać zagrania (schematy) uporządkowane, np. od 0 do 9 biegi z piłką, 10 – 19 krótkie podania, 20 – 29 długie podania itp.

– LOAD BOOK, SAVE BOOK – wczytywanie zapisanej książki zagrań (PLAYBOOK).

– LOAD TEAM, VISITOR – zmiana drużyny.

– PRACTICE – bardzo ważna opcja. Przy ustawianiu drużyny do jednego z własnych zagrań możesz zmuszyć któryś z liczących przepisów dotyczących dozwolonych formacji. Komputer nie będzie protestował, ale przy testowaniu sędzia zasygnalizuje błąd: ILLEGAL FORMATION lub OFFSIDES. Pozatym zawsze lepiej sprawdzić nowe zagranie, zanim wykorzystasz je w prawdziwym meczu.

LEAGUE PLAY

To już liga. Na początku ligę należy stworzyć – opcja NEW LEAGUE. Komputer zaprezentuje listę drużyn. Do listy możesz włączyć własną drużynę, ale w tym celu musisz wybrać, którą z drużyn usunąć. Po jej wybraniu wczytaj skład (ROSTER) własnej drużyny. Ogólna liczba drużyn nie może ulec zmianie. Gdy komputer zestawia już ligę, wyświetli ci zestaw par pierwszej kolejki. Po wybraniu myślą dowolnego meczu możesz go rozegrać PLAY lub zatrzymać na później HOLD. Te mecze, których nie chcesz rozegrać sam, rozegra za ciebie komputer. Służy do tego opcja AUTOPLAY. Gdy wszystkie mecze będą już rozegrane, kolejkę należy ostatecznie zamknąć – CLOSE WEEK.

W trakcie trwania rozgrywek ligowych możesz sprawdzić, jakie miejsca zajmują poszczególne zespoły – opcja STANDINGS. Ponieważ Amerykanie są mistrzami statystyk, możesz też obejrzeć statystyki czołowych graczy ligi – opcja PLAYER STATS, lub konkretnej (np. własnej) drużyny – TEAM STATS.

Pejot

KLAWISZOLOGIA

Alt-Z – zbicie bawka Alt-X – oddalenie strzałki – przesunięcie widoku w pionie i poziomie
F1, F2, F3, F4 – zbicie z różnych stron, pod mniejszym kątem niż normalnie
F9 – księżyc zbliżenie F7, F8 – obrót kamery
F5 – roznie położony szczegółowość gracz
F6 – pokazuje numery lub nazwiska graczy
Alt-P – pauza
Alt-S – włącz/wyłącz dźwięk
Alt-C – ekran wyboru graczy
Alt-I – powiększenie obrazu w zwiastowanym tempie
Alt-H – Wywołuje ekran ze składem drużyny własnej (HOME STARTERS MENU)
Alt-V – Jw. dla drużyny przeciwnej (VISITORS STARTERS MENU)
Alt-T – Czas dla drużyny (TIMEOUT)

MICROPROSE '93

PC VGA, SB

100% 80% 100%

60% 50% 90%

PERFECT GENERAL (WHITEWOLF PRODUCTIONS – Bob Rakosky) znówu pojawił się na ekranach naszych monitorów. Tym razem jest to PERFECT GENERAL SCENARIOS II WW, czyli 15 scenariuszy, których tematyką są znane bitwy II Wojny Światowej. W przeciwieństwie do pierwszego zestawu scenariuszy, w którym przeważały klasyczne bitwy pancernie, w tym mamy ich niewiele.

szają do gruntownego przemyslenia decyzji mobilizacyjnych związanych z wystawianiem wojsk i uzupełnieniami, a także co jest z tym związane – z opracowaniem planu kampanii. Wszyscy ci, którzy rozegrali pierwszy zestaw scenariuszy nie powinni mieć większych kłopotów z awansem na generała. Natomiast tych, którzy z tą grą zetknęli się po raz pierwszy, odsyłam do opisu zamieszczonego w SS2 z kwietnia 1993 r. (osiągnęły w

PERFECT GENERAL

Należą do nich KHARKOV – bitwa o Charków, 1942 oraz trzy bitwy pustynne, których głównym aktorem był generał ROMMEL – KASSERINE PASS (1943), GAFSA (1943) i GAZALE – BIR HACHEM (1942). W tej ostatniej operacji odznaczyła się polska Brygada Strzelców Karpackich (Tobruk).

W nowym zestawie scenariuszy przeważają kombinowane operacje desantowe, które przeprowadzono:

– w Europie – PEGASUS BRIDGE, UTAH BEACH i OMAHA BEACH, wszystkie związane z desantem w Normandii (1944) oraz SICILY, (1943) i ANZIO (1944), które zapoczątkowały inwazję sprzymierzonych na Włochy. Z operacją pod Anzio związane były działania Polskiego Korpusu we Włoszech (Monte Casino). Do tej grupy scenariuszy dołączono jeszcze ARNHEIM, (1944), operację powietrzno-desantową, w której brała udział Polska Samodzielna Brygada Spadochronowa, o czym rzetelnie informuje notka historyczna tego scenariusza.

– na Pacyfiku – GUADALCANAL (1942), SAIPAN (1944), OKINAWA (1945), IWO JIMA (1945). Do tej grupy scenariuszy dołączono jeszcze OAHU. Jest to fantazyjny historyczny zakładający, że po ataku floty japońskiej na Pearl Harbour przeprowadzi ona desant na cel zdobycia tej ważnej bazy floty amerykańskiej. Nota bene taki wariant był rozpatrywany przez sztab amerykański i japoński. Gdyby taka operacja się udala, byłaby klęską Sprzymierzonych. Na szczęście (dla Aliantów i dla nas) Japończykom zabrakło sił do jej przeprowadzenia.

Mapy wszystkich operacji, które są tematem scenariuszy są ładnie i ciekawie wykonane (grafika i teren operacji). Scenariusze są trochę trudniejsze – nie pozwalają na rutynę i zmu-

Archiwalia).

A dla wszystkich, którzy mają trudności w dowodzeniu kilka uwag:

– w ataku preferuj jednostki szybkie (lekkie czołgi i samochody pancerne) oraz ew. artylerię samobieżną. Niestety ostatnia jest kosztowna i powolna,

– do transportu jednostek piechoty i przeciwpancernych używaj samochodów pancernych,

– oddziałami piechoty obsadzaj zdobyte miejscowości, zaś wojska pancerne kieruj do ataku na punkty obsadzone przez nieprzyjaciela,

– w obronie preferuj jednostki ciężkie (ciężkie i średnie czołgi, artylerię polową i oddziały przeciwpancerne. Pola minowe oraz artylerię samobieżną traktuj jako alternatywę dla oddziałów przeciwpancernych i artylerii polowej,

– wykorzystuj warunki terenowe dla organizowania zasadzek,

– a przede wszystkim działaj śmiało i zdecydowanie.

WHITE WOLF PROD. '93

1MB AMIGA PC VGA, SB 2+1

60% 50% 90%

SECRET SERVICE #10 27



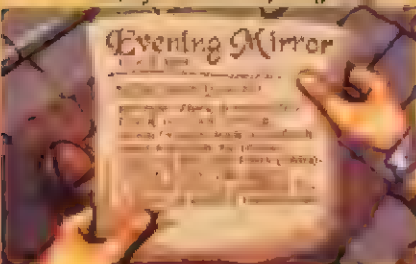
Amigowski dziadek malinowy.



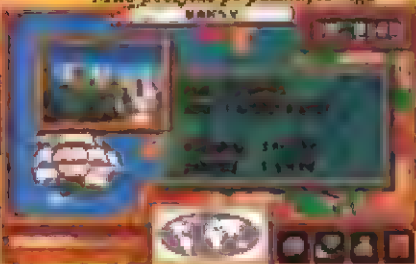
Europa, PC



Ameryka Środkowa, Amiga



Milo poczytać po polsku, Amiga



1869 to kolejna gra, której istota jest handel morski. Gra wyróżnia się ładną grafiką i prostą obsługą. Kluczem do zwycięstwa jest tytułowa data; w tym roku pierwsze statki ruszyły przez Kanał Sueski do Indii. Już nie trzeba było opływać Afryki, droga z Europy do Indii skróciła się kilkakrotnie. Ktoś powie, no dobrze, ale gra zaczyna się w roku 1854. Co robić przez te 15 lat? Wypadałoby pewnie zarobić jakies pieniadze i zdobyć pozycję w światowym handlu.

W czasie gry możesz pływac po całym świecie, tak ra marginesie to podobno nad Bałtykiem w tym czasie nie było żadnego łączącego się portu! To chyba znowu koldjny popis amerykańskich projektantów.

Grę urozmaicają trwające w lych czasach wojny. Ceny towarów są niestabilne, ale gdy kupowałem, sprzedawałem większą ilość towarów. Do tego kupowałem po jednej tonie — komputer zawsze podawał sumę inną od tej, jaką otrzymywałem licząc na kalkulatorze. Raz nawet policzyłem na piechotę, okazało się, że jednak mam dobry kalkulator, więc co jest grane?

MENU

W mieście, w którego porcie cumuje twój statek, możesz:

- po naprowadzeniu na miasto kursora i naciśnięciu lewego przycisku znać się w sklepie;
- po naciśnięciu prawego przycisku zobaczyć ikony: — litera „I” — informacje o mieście: nazwa, kraj, podstawowy produkt eksportowy, stan polityczny: stabilny (STABLE), niespokojny (UNREST), wojna (WAR);
- kufel piwa — bar, w którym możesz zwerbować załogę;
- kotwica — stocznia, nie we wszystkich miastach, tu możesz kupić używany statek, zlecić budowę nowego lub sprzedać czy zreperować swój statek;

i wrócić z nią do Londynu;

- Tekstyla (TEXTILES) z Amsterdamu sprzedawcą w Bombaju, skąd przywieźć do Londynu herbatę lub bawełnę;
- Narzędzia z Barcelony sprzedać w Bombaju, skąd przywieźć do Londynu to co zwykłe

Wszystkie te trzy trasy są bardzo długie i dopiero po otwarciu Kanału Sueskiego można na nich szybko zbierać fortunę, wcześniej — z uwagi na konieczność remontu statku po tak długiej podróży — opłacalność tych tras jest niewielka. Z krótszych kursów:

- Tekstyla z Nowego Orleanu sprzedać w Puerto Belo, skąd wrócić z kawą (COFFEE);
- Broń (ARMS) z Hamburga zawieźć

1869

— skrzynia — magazyny (tylko w mieście, z którego startujesz) możesz przechowywać pieniądze i towary. Pamiętaj, że na początku gry twoje pieniądze są w magazynach i przed wypłynięciem wypadałoby wziąć je na statek.

O miastach, do których nie wpływa twój statek, możesz jedynie uzyskać podstawowe informacje. Te same, które są wyświetlane po wywołaniu ikony z literą „I”. W ewym dolnym rogu ekranu jest ikona statku. Po naprowadzeniu na niego kursora i naciśnięciu lewego przycisku myszy możesz nim wyruszyć. Żeby to jednak uczynić, należy wskazać nazwę statku, następnie port docelowy i naciśnąć lewy, a potem prawy przycisk myszy. Gdy po naprowadzeniu kursora na statek naciśniesz prawy przycisk myszy, otrzymasz informacje o statku oraz będziesz mógł zmienić płacę załogi i wymaganą, jakiego będzie jej stawiał kapitan.

W prawym dolnym rogu są cztery ikony:

- moneta — wizyta w banku;
- kotwica — najkrótsze czasy przeplnięcia niektórych tras;
- sakiewka ze złotem — tu sprawdzisz stan swoich finansów, a także porównasz swoje wyniki z wynikami najważniejszych konkurentów;
- księga — menu systemowe. Gdy zrobisz już to wszystko — wskaż kursorem dalej — wtedy zacznie się akcja gry.

WSKAZÓWKI

Podstawowym problemem w tej grze jest to, że w każdym mieście jest tylko kilka towarów, które można tam sprzedać. Jedną, najlepiej dwa, które można kupić, więc dobrze jest robić sobie notatki. Na dobry początek podam parę opłacalnych kursów:

— Kupić w Londynie maszyny (MACHINES) lub narzędzia (TOOLS) i sprzedać je w Bombaju, gdzie można kupić herbatę (TEA) lub bawełnę (COTTON)

do Tunisu, skąd przywieźć owoce (FRUIT) do Londynu.

I jeszcze parę uwag.

- Jeśli stan polityczny jest niestabilny, a wypływasz do portu z dużą ilością pieniędzy, możesz je wszystkie stracić.
- Kiedy kupujesz nowy statek, najpierw płacisz zaliczkę, a resztę pieniędzy musisz dostarczyć przed skończeniem jego budowy, inaczej zaliczka, którą zapłaciłeś, przepadnie.
- Pamiętaj, że gra toczy się w dziewiętnastym wieku i twoje pieniądze nie są na koncie w banku i nie możesz ich podjąć w dowolnym miejscu świata. Pieniądze, jak i towary, możesz mieć na statku lub w magazynach.
- Pamiętaj, że statek sam nie pływa, a załoga trzeba go miesiąc płacić. Kiedy nie zapłacisz załozde, zbuntuje się i jeżeli to był twój jedyny statek, będziesz musiał zakończyć swoją karierę.

NA KONIEC

Gra nie jest trudna, ale wymaga cierpliwości i dokładności, a jedna nieprzemyślana decyzja lub niedopatrznie nie może doprowadzić do straty dużej sumy pieniędzy. Gra odzwierciedla prawdziwą historię i ówczesne realia ekonomiczne. Polecam jako grę, która uczy przez zabawę, co cenę wyżej niż zabawę przez naukę. I na koniec życzyć cierpliwości i spokoju, wierzcie mi, będę wam potrzebne podczas gry, w 1869.

Plexi

Jeżeli nie przeczytałeś jeszcze Ogólnej Wykładni do Magicznych Masek w bieżącym numerze KBG, zrób to jak najszybciej. Zawarte tam informacje są niezbędne do korzystania z ponieszonego opisu, a znowu bez niego trudno ci będzie przemierzać Terę.

A1 Znajduje się tu miasto Fountain Head oraz Ancient Temple Of Moo, można kupić eliksir zwiększający siłę (tylko czasowo), nauczyć się Kupiectwa oraz usłyszeć, co cię czeka w przyszłości.

Ancient Temple Of Moo

Pelno w niej zapadł, ale można ich uniknąć stosując czar Levitatu. W jednym z pomieszczeń stoi posąg, którego dotknięcie uczyni cię Krzyżowcem.

Fountain Head — dla Lusterka HOME

Nie wrzucaj monet do fontanny dopóki nie uwolnisz Morphosa — ducha opiekuńczego miasta. W mieście można nauczyć się Kartografii, oraz zarobić trochę pieniędzy — niesłety, praca zabiera aż tydzień. Zbieracz Krąkon po odnalezieniu mu czaszek poda ci hasło do podziemi, a później do podniesienia zatopionej wyspy. W podziemiach można nauczyć się Pływania, Odnajdywania Ukrytych Przejść oraz Wyczuwiania Niebezpieczeństw. Hasło dla czaszki brzmi RATS. Po uwolnieniu Morphosa warto wrzucać monety do fontanny — podają one wskazówki, natomiast ta stojąca samotnie zamienia wrzucone złoto na Doświadczenie.

A2

Stoi tu Zamek Whiteshead, w którym mieszka Władca Dobry. Ponadto jest tu miasto Baywatch, Piramida oraz ołtarz Złotego Jednorozca, z którego skradziono relikwie. W zamian za jej zwrot wyznaczono dużą nagrodę. W dolinie górskiej jest chatka, w której za 10,000 można otrzymać skarb, ale jeśli nie zgodzisz się za pierwszą raz, skarb zniknie.

Piramida

Po wejściu (potrzebna jest Golden Pyramid Key Card) okazuje się, że jesteś we wnętrzu statku kosmicznego. Czaszki i posągi podają wiele użytecznych informacji. Hasło dla jednej z czaszek brzmi YOUTH.

Zamek Whiteshead

Tutaj można otrzymać nagrodę za znalezienie dzieła sztuki (Ancient Artifact of Good) oraz oddać Kule Władcy królów. Znajdują się tu trzy komnaty, które wiedzą tylko po rzuconiu czarui Wizard's Eye, a dostać się do nich można tylko używając Teleportu. Hasło do podziemi brzmi JGABARY, a do skrzyżła SMELLO. W podziemiach są cztery pułchary, które warto wypić.

Baywatch — dla Lusterka SEADOG

Do fontanny warto wrzucać do skutku — daje +100 Szczęścia. Można uzyskać umiejętność Alpinisty i Odnajdywacza Szkielet. Poza tym Brat Alfa poda ci początek opowieści o dwóch magach i powiadomi Brata Beta o tym przyszłości. W podziemiach są uwięzieni dwaj bohaterowie, których będzie można wyłajac po uwolnieniu. Mieszka też Brat Beta — poda ci dalszą część historii i wyśle wiadomość do Brata Gammy.

A3

Można tu potrenować Celność, kupić odtrutki, lekarstwa na Obłąkanie i pierścienie, oraz podszkolić Rycerza. Znajduje się tu także Halls Of Insanity. Halls Of Insanity — trzy statuty w centralnej komnacie usuwają bariery po podaniu hasła (EYES, BLINK, TEARS). Czwarła statua oferuje ci nauczanie wszystkich Umiejętności za jedynie 100,000. Jest tu jedno pomieszczenie, do którego można się dostać tylko po użyciu Tele-

MAX DESIGN '92
1MB AMIGA PC VGA, SB 2 3 4
80% 85% 85% 4

portu. W budowli powinieneś znaleźć Hologram Sequence Card 002.

A4

Na samotnej górze znajduje się Golden Pyramid Key Card, ale potrzeba dużej sily by rozbić szklane pudełko. Jest tu ciekawa studnia – przenosi do E4 (5, 11). Na małej wyspce daleko od brzegu mieszka Ashea – Nymph Of Great Sea. Po wysłuchaniu jej śpiewu wszyscy mężczyźni bohaterowie zakochują się w niej.

B1

Można kupić skarb piratów za 20.000. Znajduje się tu też Cyclops Cavern Silthercult Stronghold.

Cyclops Cavern

W basenach można znaleźć ciekawe rzeczy, między innymi Zielony i Czerwony Klucz.

Silthercult Stronghold

W basenach ukryte są różne przedmioty. Hasło dla czaszki – EPSILON.

B3

Znajdują się tu dwa groby, po rozwiązaniu zagadek (DARKNESS i SECRET) ich mieszkańcy dadzą ci ważne informacje. Wiry na morzu wyrzucią cię na brzeg. U Kapitana Squiba można kupić przejazd do Swamp Town. W tym sektorze znajduje się Dark Warrior Keep oraz Cathedral Of Carnage.

Dark Warrior Keep

Jest tu jedno pomieszczenie, do którego trzeba dostać się Teleportem. Po podaniu numeru (314) statua otworzy przejście do pomieszczenia, w którym znajduje się Hologram Sequence Card 003.

Cathedral Of Carnage

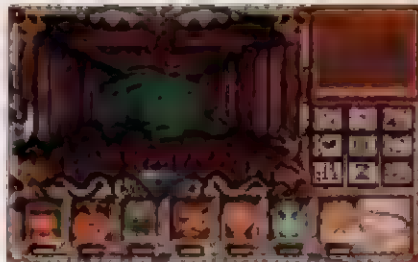
Aby usunąć pole chroniące Kule Władzy, należy ustawić czaszki w pomieszczeniu THE LOCK. Kolejno powinny one paść na Południe, Wschód, Północ, Zachód, Północ. Następnie czaszka w pomieszczeniu THE KEY poda hasło WEEDS – dostaniesz Hologram Sequence

E4

Skarby będą prawdziwe tylko pierwszego dnia tygodnia. Znajduje się tu Zamek Greywind – jest w nim uwięziony duch Czarownika Greywinda, którego musisz uwolnić. W zamku jest pięć komnat o dostępie tylko Teleportem oraz trzy magiczne trony działające tylko w dniu ślubu maga (50). Kod do podziemi to CIRCLE. By uwolnić maga, trzeba przewrócić trzy klepsydry i uderzyć w gong – pojawi się czwarta. Znowu przewrócić wszystkie i uderzyć w gong. Teraz możesz udać się do maga, będzie on wolny, ale przed odejściem poda ci pół kodu do komputera pokładowego statku kosmicznego. Uwaga!!! Nie brać złota w podziemiach – jest ono lują, a przy okazji stracisz swoje własne.

F1

Znajduje się tu Cursed Gold Cavern. Można w niej znaleźć Czarny Klucz oraz usłyszeć od posagów ciekawe informacje (TOMORROW, ICICLE, ECHO, CHAIN).



Podwawelski przed otruciem „Siarą”, PC



jako DOOMED. Kod do jednego z posagów to MIRROR, a członkostwo do Gildii nabywa się w podziemiach.

E4

Znajduje się tu studnia, która przenosi cię z powrotem do A4 (5, 4) oraz The Magic Cavern, w której można znaleźć Złoty Klucz.

F1

Znajduje się tu Dragon Cavern, są w niej trzy pomieszczenia, do których dostęp jest tylko za pomocą Teleportu (wskazówki są na ścianach). W Piramidzie nie należy dotykać kryształów znajdujących się za drzwiami – zamykają cię w pozaprzestrzeni na 7 lat (starzejesz się naturalnie i nie można się odmłodzić). Te za banierą podają ważne informacje. Jest tu tuba, która przenosi cię do Piramidy w F2 (kod PRIMARY).

F2

Jest tu Tomb Of Terror oraz Piramida. W Tomb Of Terror można znaleźć Hologram Sequence Card 005. Na tronach mogą siedzieć tylko bohaterowie posiadający tytuł Ultimate Adventurer – uzyskują wtedy +20 Poziomów, ale ich Cechy (Sila itp.) spadają do 3.

W Piramidzie należy dotknąć górnych kryształów za drzwiami (6, 9) – przenoszą do pomieszczenia powyżej. Następnie dołknij znajdującą się tam kryształ – ten przenosi cię do pomieszczenia z dwoma tubami. Też kolei przenoszą do pomieszczenia z tubami prowadzącymi do Fountain Head oraz z powrotem do Piramidy w F2. Poza tym jest tu tuba do Piramidy w F1 (kod SUBLEVEL) oraz w F4 (kod WARP).

F3

Jest tu Maze From Hell. Można też znaleźć Hologram Sequence Card 006. Po wypiciu z fontanny otrzymujesz tytuł Ultimate Adventurer.

F4

Znajduje się tu Piramida. Nie należy dotykać kryształów za drzwiami, gdyż postarzają cię. Te za banierą podają informacje. Tubą przenosisz do Piramidy w F2 (kod PRIMARY).

Main Control Sector

Wchodzi się przez drzwi w Piramidzie w C2. Po zobaczeniu walczących możesz od razu pójść w dół i wejść do tuby – prowadzi do centralnego pomieszczenia sterującego. Możesz także zbadać całe pomieszczenie, ale czeka cię ciężka walka. Co jest w sterowni, pozostawiam do zbadania czytelnikom.

Cyfralniczka

NWC '91
1 MB AMIGA PC VGA, SB 3.5
75% 75% 85%

Might & Magic

ISLES OF TERRA

W pomieszczeniach z trzema czaszkami można poprawić Ciepłość, Wytrzymałość i Siłę – ale trzeba mieć Quattro Coin. Uwaga, QC musi mieć dokładnie ta osoba, która dotyka czaszki, inaczej zostanie ona zabita.

B2

Wiry na morzu przenoszą cię na brzeg. Jeśli podałeś hasło w piramidach, to w centrum zatoki będzie wyspa z fontanną. Napięcie się z niej przywraca bohaterom normalny Wiek. Warto odnaleźć i posłuchać dwóch mędrców. Oltarz (3, 11) warto odwiedzić, gdy dasz na łapę we wszystkich pięciu miejscach Świątyniach (i ofiary te będą przyjęte). W tym sektorze leży Fortress Of Fear.

Fortress Of Fear

Znajduje się tu 16 dzwigni, które sterują barierami w centralnym pokoju. Barier jest osiem – do każdej są dwie dzwignie – jedna je włącza, druga wyłącza; wtedy w miejsce bariery pojawia się posąg. Jeśli ustawisz posągi tylko w narożach kwadratu, to w centrum pojawiają się wrota, które przeniosą cię do pomieszczenia, w którym znajduje się Król Mumii. W tym pomieszczeniu znajduje się Hologram Sequence Card 001.



Sexowna fontanna z wytryskiem, PC



Card 004. Na koniec musisz wypić puchar w THE CUP!!! Po powrocie czaszka pyta o hasło (JVC) i usuwa pole. W ostatnim pomieszczeniu znajdują się dwa puchary, które warto wypić.

B4

Znajduje się tu miasto Wildabar, Zamek Blood Reign oraz Arachnoid Cavern.

Wildabar – dla Lusterka FREEMAN

Możesz nauczyć się Nawigacji oraz zostać Znaczącą Ciabą! Mistrzem Reki! Brat Gamma podaje dalszy ciąg opowieści i wysyła cię do Brata Delta. W podziemiach lepiej nie ruszać dzwigni – oliniarzy zapadnie.

Znajduje się tu dwójka uwięzionych bohaterów, których można wyznaczyć po uwolnieniu ich. Brat Delta podaje dalszą część historii, ale małe błędy w programie (!) nie wysyła wiadomości do Brata Zeta.

Zamek Blood Reign

Mieszka tu Król Neutralności, można też odnaleźć Ancient Artifact Of Neutrality. Hasło do skrzyni brzmi NORTIC, a do podziemi OGRE. W tych ostatnich znajduje się dwójka bohaterów, która po uwolnieniu wraca do Swamp Town i tam można ich wyznaczyć. Są tu trzy pomieszczenia, do których można dostać się tylko Teleportem.

Arachnoid Cavern

Mieszka tu dziewięciu Lordów. Po rozwiązaniu ich zagadek (20301) będzie można naladować kryształy. Od Lordów można uzyskać tytuł Mistrza Modlitw, Prestiżgigantora i Lingwisty. Znajdują się tu dwa Klucze – Niebieski i Złoty. Uderzeniem gongu przywołują robactwo z ich nor.

C2

Na wyspie ognia znajduje się Piramida. W wirach można znaleźć przydatne przedmioty.

Piramida

Hasło do czaszek brzmi CREATORS. Puchary mają wspólną działanię, a w jednym znajduje się Interplanetary Transport Box. Drzwi za banierą prowadzą do Main Control Sector (opis na samym końcu), ale trzeba mieć Blue Priority Pass Card.

C4

W wirach znajdują się różne przedmioty.

02

Wir przenosi cię na Avenę. Poza tym można tu spotkać piratów. Jeśli masz Precious Pearl Of Youth And Beauty to nic ci nie grozi, ale w przeciwnym wypadku straszę cię złota i kamienie szlachetne. Nasze spotkanie zawsze kończy się powrotem do Swamp Town.

03

W wirach znajdują się przydatne przedmioty. Na wyspie ognia znajdują się Blistering Heights. W tym mieście są posągi, które uodporniają cię przeciw żywiołom. Członkostwo w Gildii dostaje się za darmo, ale tylko czarnodzieje mogą się o nie ubiegać.

04

Skarby są prawdziwe tylko pierwszego dnia tygodnia. Na południu znajduje się samotna wyspa. To na niej ukryte są Muszle, portal otwiera się 98 dnia. Jest tu także Zamek Blackwind, w którym uwięziony jest duch drugiego maga. By go uwolnić, trzeba odwiedzić podziemia (hasło TEN) i spełnić życzenia trzech posagów. Wtedy czarnodziej będzie wolny, a przed odejściem poda ci drugą połowę kodu do komputera pokładowego. Są tu też dwa magiczne trony działające w dniu ślubu maga (60) oraz jedno pomieszczenie, do którego dostać się można tylko za pomocą Teleportu. Poza tym jest fontanna, która za 2.000.000 ucy wszystkich zakleć (tylko daną osobę).

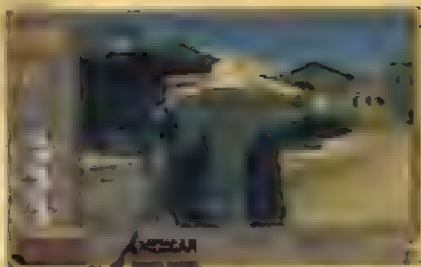
E1

Znajduje się tu Zamek Dragonlooth. Mieszka w nim Władca Zła, można tu zwrócić odnalezione Ancient Artifact Of Evil. Są tu dwa pomieszczenia, do których dostać się można tylko Teleportem. Numer do skrzyni 11, a do podziemi 20000.

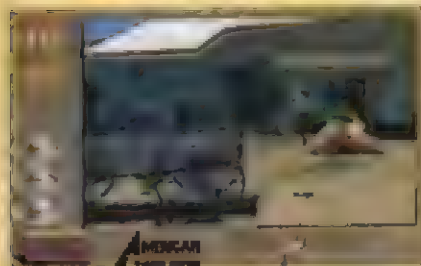
E2

Mieszka tu Księżniczka Truebery. Aby uwolnić ją od zaklęcia trzeba wziąć Muszlę, zameść ją do Athey i wysłuchać jej śpiewu. Teraz należy wrócić do Księżniczki i przedstawić jej zakochanych bohaterów. Uwolniona Księżniczka da ci relikwiię do Oltarza Złotego Jednorozca.

Skarbu w chacie można dotknąć dopiero po uwolnieniu Księżniczki i wysłuchaniu oltarza w B2. Warto odnaleźć mędrców i wysłuchać jego opowieści. Jest tu też miasto Swamp Town – Lusterko zna je



MAD DOG McCREE



Albo ty, albo oni!, PC



Konie, panienki i woda ognista, PC



On wyprawia na tamten świat, PC



Mad Dog McCree, PC



MAD DOG został przeniesiony na komputery domowe oraz konsole z jednej z najpopularniejszych w Ameryce gier automatycznych. Wersja PC-owa została wydana na dysku CD-ROM i zajmuje 115 MB, ale nie było to przeszkodą dla wielu zapaleńców, którzy poświęcili na nią znaczne przestrzenie swoich twardych dysków (spakowany zajmuje 67 dyskietek).

MAD DOG w sensie dosłownym przypomina film, bowiem cała grafika powstała w wyniku digitalizacji zapisów video, w których aktorzy odgrywali wszystkie możliwe scenki z akcji gry – padanie trupów, wybuchy, ułame i nieudane ucieczki, pojedynki itp. Dźwięk również jest przeniesiony z nagrania i dopasowany do rozgrywającej się akcji – w tle muzyka, oprócz tego wystrzały, krzyki, rozmowy.

Miasteczko zostało opanowane przez bandę rabusia Mc Cree, zwanego Wściekłym Psem. Sześćdziesięcioosobowe społeczeństwo poprosiło cię, przyjeźdnego kowboja, o uwolnienie ich spod jarzma Mad Doga. Ruszasz do akcji z wyciągniętym rewolwerem. Miasteczko ma cztery lokacje – saloon, posterunek szeryfa, stajnię i bank. Wściekły Pes umknie przed twym pościgiem do swej kryjówki, ale za miasteczkiem będziesz musiał najpierw uratować staruszkę odstrzelując lont oraz uratować przed wybuchem starą kopalnię. Zapamiętaj trasę wodzącą do kryjówki z miejsca, w którym znajdziesz mapę. Potem, kierując się drogowskazami, będziesz wybierał kierunek marszu; zboczenie ze szlaku spowoduje, że wpadniesz w pułapkę.

Odrzecz do samotnego domku, z którego będziesz musiał wypłoszyć czterech zbiorów i nie trafić grubego przedsiębiorcy. W pościgu za Mad Dogiem wrócisz do miasteczka i po wykończeniu jego obywateli zmierzysz się z rum w śmiertelnym pojedynku. Szczęśliwie dwa razy w głowę.

John Zabłyska

**AMERICAN
LASER GAMES'93**
PC VGA, SB CD-ROM CD 67

100% 100% 100%

Grafika Dźwięk Mistrzostwo



Zarośnięty Larry i niewinny Freddy, PC

FREDDY PHARKAS był pierwszą grą SIERRY, w której wprowadzone skalowanie postaci oraz kursory ikon z „gorącym punktem”, czyli zaznaczoną czerwoną kropką, by móc precyzyjnie trafić w obiekt.

FREDDY to dowcip starego zgrzywsa Ala Lowe. Po trosze parodia westernów, po trosze paszkwil na współczesną Amerykę AI, twórca serii LARRY-cha, umiejscowił akcję w Coarsegold a bohatera za kontuarzem miejscowej apteki. Freddy jest więc pigularzem, ale mało kto wie, że jeszcze przed kilku laty był rozrabiakiem i niezłym ładaczem. Gra jest świetna pod warunkiem, że czyta się wszystkie teksty i nie przejmując ciałymi amerykańskimi dowcipami.

AKT 1

czyli wymarzone miejsce na Ziemi
Jesteś pigularzem? Bardzo proszę, oto twój pierwszy klient. Gdy tylko znajdziesz się za ladą, przybędzie piękna Penelope Primus z receptą. Udaj się na zaplecze i sporządź potrzebny lek korzystając z podręcznego laboratorium. Musisz poznać zastosowanie wszystkich naczyń – jest tu mierzurka, zlewka, palnik, probówka, moździerz i przyrząd do wyiskania tabletek. Na półkach masz odczynniki, buteleczki, pudełka, korki itp.

Podnieś mierzurkę (GRADUATED CYLINDER), ustaw ją na stole i wlej 40 ml Pepsidymacine Tetrazole. Zestaw z półki buteleczkę (MEDICINE BOTTLE) i przelej doń zawartość mierzurki. Butelkę załóż korkiem i możesz wręczyć ją Penelopie.

Twój następny klient to nadobna Helen Black. Zestaw na stół mierzurkę i zlewkę (BEAKER). Wlej 15 ml Bismuth Enterosalicyline do mierzurki, a następnie odważ na wadze 30g Phenodol Oxytriglychlorate i wsep do zlewki. Wlej też zawartość mierzurki i wymieszaj szklaną pałeczką (GLASS ROD). Teraz przelej zawartość zlewki do pigułkarki i wyprodukuj 21 tabletek (7 porcji), wysypując je za każdym razem do buteleczki (PILL BOTTLE). Na koniec możesz ją zakorkować i oddać pani Black.

Kolejnym klientem będzie Madame Ovarre. Jej recepta jest nieczytelna, bo stary pijus Doc nabazgrał ją patrząc przez dno pustej szklanki. Musisz wyskoczyć na chwałę do baru i zabrać szklankę ze stołka pijaczyny, by móc przystąpić do robienia lekarstwa.

Odważ na wadze 15 g kryształków Bimethyloquinolone i przesyj je do moździerza. Wsep też odważone 15 g Metyrpho-

SIERRA'93
PC VGA, SB

90% 95% 90%

Grafika Dźwięk Mistrzostwo



sphate i ubij tłuczkiem na proszek. Teraz zestaw pudełeczko (PRESCRIPTION BOX) i papierki (MEDICINE PAPERS). Odmierz łożatką (SPATULA) porcję po 5 g i zawieź je w papier ulóż w pudełeczku. Lekarstwo gotowe.

Na koniec odwiedź cię jeszcze Smithie, któremu musisz dać z półki Preparat G. W ten sposób ludność Coarsegold dozna uśmierzenia swych chorobowych bólów, a ty będziesz mógł zająć się jeszcze bardziej odpowiedzialnymi sprawami.

AKT 2

czyli sprawy się komplikują

Na początku uważnie wysłuchaj Willego, który przedstawi ci najważniejsze bolączki trapiące miasteczko. Pierwszą sprawą to hmm... pierdzące konie, które dokuczają mieszkańcom. Przedewszystkiem potrzebujesz maskę przeciwpazową, którą musisz domowym sposobem sprokurować na bazie puszek po fasoli z kawiarni. Podziuraj ją szpikulcem do łodu i nasyj do środka trochę węgla ze sklepu Smithiego. Ze ścian wąż rzemień i przywiąż go do puszek – masz świetną maskę!

Teraz zmierzysz się ze smródliwą plagą, ale najpierw musisz poznać jej naturę. Zapoznaj się z papierową kartą w sklepie i załóż się przy stajni; gdy koń podniesie ogon, podbiegnij i złap do łoby próbkę truciizny. Zabierz jeszcze eliksir z okna, które znajduje się na tyłach kawiarni i możesz udać się do apteki w celu odbycia poważnych badań laboratoryjnych.

Nalej próbkę eliksiru do palnika i podpal zapalkami. Obejrzyj płomień przez spektroskop, a następnie umieść w płomieniu próbkę końskiego piadu. Teraz czas na sporządzenie Defatulizera. Odważ na wadze 40 g Sodium Bicarbonate i przesyp do zlewki. Odmierz mierzurką 15 ml Furachlorone i wlej do zlewki. Dopelnij wodą do 100 ml objętości, a następnie wsep odważone 5 g Magnesium Sulfate. Wymieszaj całość pałeczką i przelej do buteleczki, którą dobrze zakorkuj. Teraz wystarczy wlać zawartość buteleczki do wody, którą piją szkapki, żeby uwolnić Coarsegold od śmierci przez zaccardzenie.

Jak nie urok to przemarsz wojsk, jak mawiają na Południu. Następna plaga to pędzące śmaki, które niechytnie zalecą miasto, jeśli nie skleniesz ich obwodnicą. Kup w barze kilkukupki piwa, a jako otwarcie wykorzystaj klucz zabrany z drzwi kościoła. Teraz możesz pogalopować w kie-

runku zachodnim przez stary most. Otwórz butelkę i rozlej powo na szcękę, a zwabione ślady ślimaków skrzępi i powpada za zbocza do rzeki. Tylko śpły będą miały uciechę.

Po chwili uprzysz jeszcze biedaka Sini w wielkiego na kopcu krwiożerczych mrówek. Możesz posłużyć się drabiną zabraną spod szkoły, by go uwolnić i w ten sposób zyskać przyjaciela na śmierć i życie.

Jak nie uruk to szarczka, jak mawiają na Wschodzie. Okaza się, że woda w nioście jest czymś zaraznym i powoduje biegunkę. Uda się do laboratorium, gdzie musisz wyprodukować odtrutkę. Odmierz mierzurką

AKT 3

czyli palba i nerwówka

Otwórz się we własnym łóżku. Nagłównie otwórz szafkę nocną i zabierz klucz do burki. Otwórz burkę na dole i wyciągnij z niego list, który przeczytaj. Więc to tak... Udać się na cmentarz i podnieść łopatę. Znajdź grób Philisa Gravesa i rozkop go łopatą. Pod ziemią znajdziesz klucz do bankowego sejfów depozytowego. Miśmierze zasyp grób z powrotem i udaj się do banku. Tam pokaż klucz bankierowi i wyjmij z sejfów potrzebne ci rekwizyty: apaszkę (NECKERCHIEF) i rewolwer.

Potrzebujesz trochę amunicji. Poratujcie się szaragrony szeryf, jeśli przymiesz filizankę

(ubranie, apaszkę, ucho i buty) i jesteś gotowy! Nikt cię nie rozpozna.

AKT 4

czyli karty na stół!

Dowiesz się wszystkiego od spacerująco po mieście Ghaster Fielda. Udać się do baru i przyrzyć się grającym w karty. Gdy oczekujący Aces wysunie spod stołu brzoję rękę, szybko złap ją i przewróć stół. Żeby brać oszusta, musisz tak strzelić w rełm nad barem, żeby kula obita się i zaszczeliła żyłami, który spadnie na Acesa. Nie wychodzi frontowymi drzwiami, tam czekają rewolwerowcy, tylko wymknij się tylnym wyjściem i po-

FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

25 ml Bismuth Subsalcylate i przelej do próbówki. Odmierz też 5 ml Orphenamethihydridu i wlej do próbówki. Zapal palnik i doprowadź mieszaninę do wrzenia. Możesz ją potem przeleć do buteleczki i zakorkować.

Spozządzony roztwór posłuży ci do oczyszczenia miejskich zapasów wody w wielkim zbiorniku. Najpierw zapalr się w linę i drabinę w sklepie. Drabinę posław przy zbiorniku i wjeźdź na poziomowanie. Wciągnij ją przystaw do zbiornika. Z liną spleć lassó i załóż na szczyt zbiornika, włącz uprzednio do drabiny. Otwórz właz w dachu zbiornika i wjeźdź do udrążającej substancji.

Następny kataklizm to pożar biura sąsiedniego z apteką! Ugaśić go może tylko worek palonej sody, umiejętnie wystrzelony z dziecięcej huśtawki. Worek znajdziesz przy drzwiach apteki – umieść go na prawej części huśtawki, a sam podskocz trzy razy na lewej części i wskocz na dach szkoły. Skacząc z dachu na huśtawkę wystrzelisz worek prosto w płomień.

Dla uspokojenia nerwów przejdź się w kierunku domu publicznego, na południe miasteczka. Poduluchaj bankiera namawiającego się do szeryfem, potem wjeźdź do środka i podnieś pocztówkę. Porozmawiaj z każdą z panienek, a na końcu z samą Madam Oware, która przekaze ci mroczące krew w żyłach ostrzeżenie.

kawy z kawiami Mom. Potrzebujesz jeszcze wycisnąć nieużywaną długą broń. Tu znów zadziała nieocaniony szeryf, jeśli poczęstujesz go szarlotką. Weź z traku pozostawiony przez konie śmierzający upominek i rzuc go na podłogę w kawiarni. Kucharz opuści miejsc pracy, a ty szybko pobiegny naokoło ukradnij z okna szarlotkę. Po wymianie jej szeryf i po wyczyszczeniu broni możesz udać się na trening strzelecki.

Pójdź na tyły miasteczka i rozstaw na słupkach puste butelki. Z pomocą przyjaciela Sini możesz potrenować strzelanie, aż wrócisz do dawnej wprawy. Potem zapalr się w słońce rewolwerowca ze swojej skrzyni w sypialni. Zabierz z szuflady biurka kwił na buty i odbrzaj je od golibrody. Aby skompletować przebranie, musisz jeszcze wytłpić srebrne ucho w miejscu odstrzelonego przed laty w polyczce.

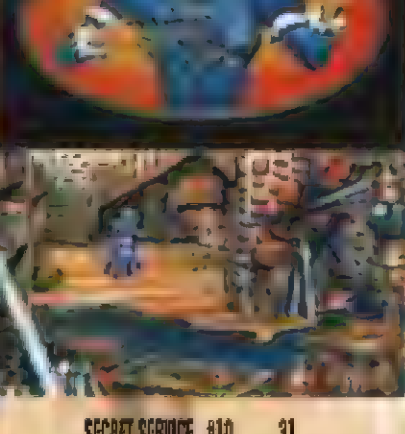
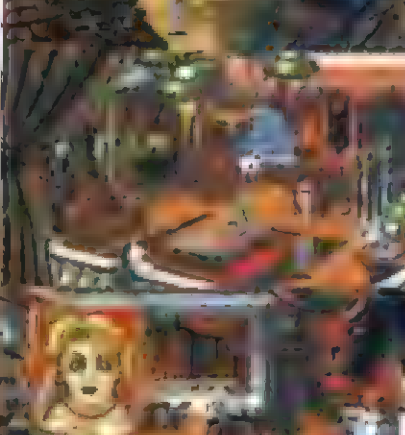
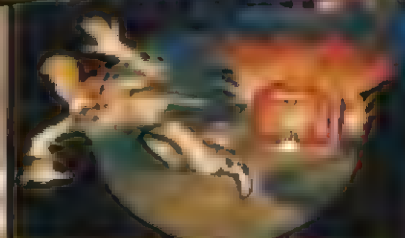
Zabierz ze ścian apteki srebrny medalion. Wrzuc go Willemu, który wyfałni ci procedurę. Waż z kościoła stearny ze świec i wróć do sklepu i wymodeluj nożem Willego stearnowe ucho. Obwój je gliną z grubu starego Gravesa, a następnie wytop stearny w płomieniu palnika w laboratorium. Otrzymasz glinianą formę ucha. Następnie stop medalion w tyglu (CRUCIBLE) i napełnij płynnym srebrem formę. Gdy srebro zastygnie, będziesz mógł wyciągnąć z formy srebrne ucho. Załóż cały ten rymstunek

biegni do golibrody. Za pocztówkę da ci on pojemnik gazu rozśmieszającego. Wchodząc po schodach od tyłu hotelu ustaw na barierce pojemniki okrężną drogą dostań się w okolice domu publicznego. Gdy wjeździesz do altanki, przez gągłę ujrzysz w oddali swój pojemnik! Strzel dobrze celując, a rewolwerowcy będą pokładać się ze śmiechu.

Twoje następne zajęcia też będą typu strzeleckiego – najpierw prosiutka strzelnica, a potem pojedynek z Kerry Dzieciakiem w pachu traku. Strzel, gdy tylko wydadnie broń. Nie unikniesz niesłycha kłania w drugie ucho. Zatańczę kwotok apaszką i powlec się do szkoły by rozmówić się z Penelopą. Zdrążymy w końcu wyciągnie broń; będziesz mógł odbić kulę uczniowską tabliczką wziętą z ławki. Ale i to niewiele da, bo zostaniesz związany i zostawiony w piwnicy szkoły, która płonie! Podskoknij razem z krzesłem aż się przewrócisz, a potem naoszcz ucho o kamienną podłogę. Ostrzem przetrnij linę i uciekaj po schodach. Na górze już będzie czekać uzbrojona Penelope. Porwij szpadę ze ściany i walcz, mimo że to kobieta. Gdy tylko upadnie, wbiegnie Kerry Dzieciak i będzie trzymał pię w szachu, ale nie truć z niego kwił. Przysław szpadę Penelopie do gardła i ośnij uchem w rzeźmiuszkę. Niezły rzut!

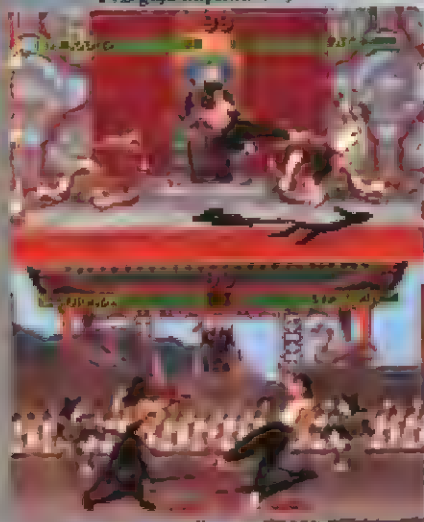
Tak do uratowałeś miasteczko Coarsegold przed spłinterianiem przeciwności losu, by za kilka lat mogła tu powstać firma SIERRA ON-LINE.

Martinez





Przegląd mięśniaków, PC



MORTAL KOMBAT

Najgroźniejsza gra automatowa ostatnich miesięcy. Wycofana z salonów w USA ze zbyt brutalną sceną i zastąpiona złagodzoną wersją. W Warszawie dotąd dostępna w niewielu salonach gier automatowych, od niedawna też na Amidzie i PC.

MORTAL KOMBAT

Digitalizowane postacie – siedmiu wojowników walczących przed trybunalem Nieśmiertelnych w Ilamieju, w którym główną nagrodą jest pozostanie przy życiu. Największy przeciwnik to niepokonany od tysięcy lat czwororęki Goro.

Cztery podstawowe uderzenia: High Punch, High Kick, Low Punch, Low Kick oraz Blok jako płyty. Wraz z czterema kierunkami daje to kilkanaście ciosów, w tym kilka specyficznych dla każdej postaci. Walczy się do dwóch wygranych rund, po których przeciwnika wykańcza się raz na zawsze. Albo humanitarnie – pięścią, albo stosując FATALITY – każdy lubi inaczej, ale zawsze krwawo.

Kolorowe sceny ukrytej wyspy Shang Tsung. Fontanny krwi obficie zraszają kłębki. Urwane z kręgosłupem głowy, wyrwane pulsujące serca. Elektryczne wyładowania wokół stóp wojownika. Umięśniony Amerykanin. Grubokutany Arab. Szczupła, śmiercionośna Sonya.

STREET FIGHTER 2 zmari.

John Zabyłaka

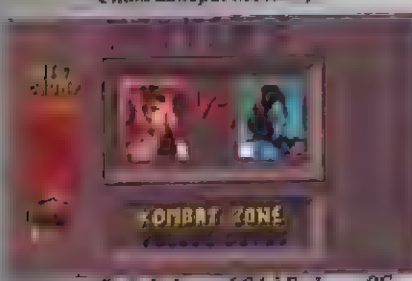
P.S. Plotki mówią już o MORTAL KOMBAT 2: następnych siedmiu wojowników, nowe ciosy, przepostawianie walczących.

P.S. 2. W następnym numerze SS znajdziecie gamitur ciosów wszystkich postaci MK. Jest na co czekać!

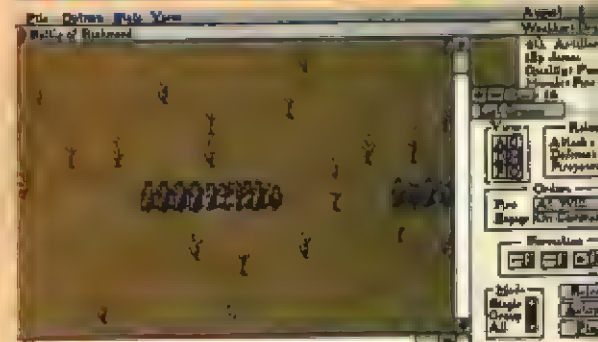
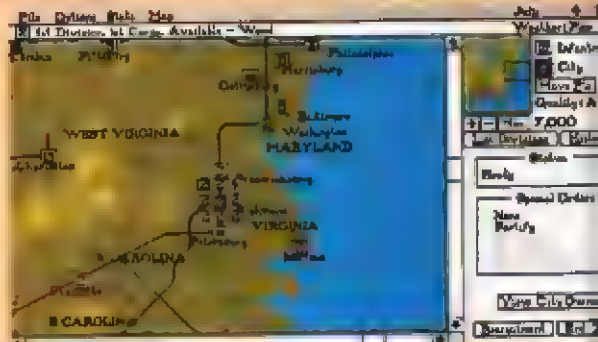
PROBE'93
1MB ANIGA
PC VGA, SB
100% 90% 100%



Cham dokopał Robiecia, PC



Dwie baby – z USA i Sudanu, PC



12 kwietnia 1861 r. o świecie padł pierwszy strzał na Fort Sumter. Oddał go jeden z najstarszych zapalonych secesjonistów, 75-letni Edmund Ruffin z Wirginii. W ten niedzielny poranek zaczęła się wojna secesyjna.

Przez pięć lat walczyły się lisy Konfederacji. Dziesiątki bitew, tysiące zabitych i rannych kosztowała walka Lincoln o utrzymanie w jedności Stanów Zjednoczonych. Odezwanie się stanów południowych nie miało szans powodzenia. Słabość służb tyłowych i zbyt mała samodzielność poszczególnych gubernatorów doprowadziły do rozproszenia środków materialnych wojennej machiny secesjonistów. Przygniatająca przewaga gospodarcza, dobrze rozwiązane zagadnienia logistyczne (początku słynnej dziś przesady w zaopatrywaniu wojsk), niezły wbrew pozorom materiał ludzki, pozwoliły Unii na przetrwanie trudnego okresu w początkach wojny i zadanie niezwykłych ciosów w latach 1863-1865.

Dzięki grze BLUE&GRAY masz możliwość stać się albo prezydentem Abrahamem Lincolnem, albo prezydentem Jeffersonem Davisem. W pierwszym przypadku do twojej dyspozycji będzie cała potęga ekonomiczna Północy, oddziały kolejowe, niezliczone okręty i tysiące Muzyków. W drugim przypadku, mimo straszą-

DEVISION DETAIL

1st Division, 1st Corps, Army of Northern Virginia
Army Commander: Lee
Division Type: Infantry
Division Strength: 7000
Quality: Good
Weapons: Rifles, Pistols, Artillery
Map Location: VA, VA, VA
Orders: Ready
Status: Ready



wych tendencji odsrodkowych w twoim państwie, będziesz posiadał niezbyt liczna, ale za to bardzo waleczną armię, która z łatwością sproszkuje każdego przeciwnika. W obu przypadkach masz szansę na zwycięstwo, jeśli tylko posłuchasz kilku rad i wykażesz się odrobiną cierpliwości. Gra nie należy do tych, które można przewalczyć w jedno popołudnie, ale dwa wieczory w zupełności wystarczą.

ZIAŁANIA STRATEGICZNE

Celem gry jest pokonanie przeciwnika poprzez zajmowanie jego miast i niszczenie oddziałów wojskowych. W skali strategicznej podstawową jednostką jest dywizja licząca od 500 (w kawalerii) i 1000 (w piechocie) do kilkunastu tysięcy ludzi. Poszczególne dywizje można grupować w armie o historycznych lub dowolnie wymyślonych nazwach.

Gra rozgrywa się w turach odpowiadających 7 dniom czasu rzeczywistego. Oprócz

Walka w skali strategicznej została rozwiązana przez autora gry bardzo dziwnie. Oczywiście w bitwie uczestniczyć mogą wszystkie twoje jednostki przyległe do nieprzyjaciela, ale teren zdobyty zajmuje tylko ten oddział, który pierwszy zaatakował. Prowadzi to do niepotrzebnie długich walk o jeden głupi punkt na mapie.

Jako, że starcia w BLUE&GRAY bywają bardzo krwawe, w pierwszym tygodniu każdego miesiąca otrzymujesz posiłki (Unia - 51150 ludzi, Konfederacja - 21070 ludzi). Możesz je użyć do uzupełnienia jednostek (REPLENISH DIVISIONS) lub wystawienia nowych dywizji (BUILD DIVISIONS). Nowe dywizje wystawiasz w miastach, których kolejność podawana przez komputer jest bardzo dziwna i powoduje konieczność budowy małych dywizji w drugorzędnych osadach, a budowę na prawdę dużych dywizji w nieważkich punktach (listę miast w kolejności ustalonej w grze znajdziesz na końcu opisu). Zwróć uwagę, że nowo tworzone jednostki są słabo wyszkolone. Jeżeli chcesz po-

dziesięć ich kwalifikację, wybierz opcję TRAINING HIGH. Ale na tak przygotowanych chrekrutów poczekasz dwa miesiące. W MENU rekrutacji znajdujesz się opcja ORGANIZATION, która pozwala na zmianę nazw armii i nazwisk dowódców oraz opcja EVENTS, dzięki której możesz przejrzeć wszystkie notki historyczne o poszczególnych epizodach amerykańskiej wojny domowej.

Kluczem do sukcesu jest bardzo proste. Umiejętnie rozgrywasz bitwy, o czym za chwilę, gromadząc siły i nie przejmując się pierwszymi stratami. Gdy grasz Unię, nie spiesz się. Umocnij się w stolicy, Pittsburgu, Charlestonie, St. Louis i poczekaj. Czas gra na twoją korzyść. Twoje rezerwy są dwukrotnie większe od rezerw przeciwnika. Po dwóch miesiącach zaatakuj. Twoja ofensywa powinna iść w trzech kierunkach: na Teksas i New Orleans (najlepiej z tego jest kawaleria), Memphis i Nashville oraz na Richmond. Jeżeli do lutego-marca 1862 r. nie zakończysz wojny to nie wyjdzie z domu (ze wstydu).

Grając Konfederacją nie możesz czekać. Twoim hasłem powołaniem jest atak. Pozajmuj jak najszybciej miasta północy od Waszyngtonu po Boston, reszta będzie już tylko zwykłym spacerkiem.

Gdy znużą cię już ciągłe sukcesy, radzę wybrać z głównego MENU opcję FOG OF WAR. Ruchy nieprzyjaciela stają się niewidoczne, kawaleria wreszcie będzie mogła dokonywać swej najważniejszej funkcji - rozpoznania. Komputer ujawni jednostki przeciwnika na trzy pola od twoich dywizji. Dla wytrawnego gracza tylko ta odmiana scenariuszy BLUE&GRAY może być satysfakcjonująca, chociaż i tu trudno przegrać.

BITWA

MENU w bitwie jest podobne do MENU głównego z małymi wyjątkami. W OPTIONS istnieje możliwość zmiany umundurowania twoich żołnierzy (UNIFORMS). Jeśli lubisz pstrokate i masz kolorowy monitor, zrób to koniecznie.

Opcja STATS pozwoli ci napieszyć się stanem liczebnym obu stron w danych mo-

mentach wojny. Opcja VIEW umożliwia sprawdzić wartości twoich żołnierzy w ataku, obronie, walce ogniowej oraz określić poziom ich morale i przynależność do grupy bojowej.

Grupa jest podstawową jednostką taktyczną w bitwie. O ile w skali strategicznej podstawowymi jednostkami operacyjnymi są dywizje to w bitwie grupa wyobraża regiment, zaś jeden żołnierz - jedną kompanię.

Obok planszy pola bitwy umieszczonych jest mnóstwo opisów i opcji. Nie przejmuj się tym. Jeżeli posiadasz dobrą mysz poradzisz sobie idąc na skróty. Jeżeli chcesz ruszyć całą swoją armię wybierz opcję ALL, wskaż któregośkolwiek żołnierza i wyznacz punkt docelowy ruchu na planszy. Jeżeli nie wiesz gdzie jest przeciwnik, opcja OVERVIEW pomoże ci w odnalezieniu go.

Najczęściej będziesz jednak kierował nie całą armią lecz poszczególnymi grupami. Na początku bitwy twoja armia przypomina słożony prostokąt. Aby go rozplątać wskazuj na dowolnego żołnierza z danej grupy (przy aktywnej opcji GROUP) i prowadź go z dala od sił głównych. Gdy poszczególne grupy zostaną już rozdzielone, możesz je uporządkować. W trybie GROUP wskaż dowolnego żołnierza z danej grupy i przejdź do opcji FORMATION. Umożliwi ci ona określenie kierunku żołnierzy, położenia osi linii oddziału i formacji jednostki (linia, podwójna linia, tyraliera, podwójna tyraliera i czworobok). Pamiętaj przy tym o dwóch rzeczach. Każda grupa może naraz wykonać tylko jedno z dwójga - ruszyć się albo zmienić formację. Grupa rozrzucona po całej planszy otrzymawszy rozkaz utworzenia np. linii czy innej formacji automatycznie skupi się.

Tryb SINGLE najlepiej używać do artylerii i zagubionych żołnierzy. Wskazując żołnierza wydajesz rozkaz tylko jemu. Przynależność do grupy nie ma tu znaczenia.

Przy zastosowaniu się do powyższych wskazówek nie musisz sobie zwracać głowy wydawaniem rozkazów strzelania, walki na bagnety itd. Żołnierze zrobią to sami o wiele lepiej. Gdy już opanowałeś podstawowe metody działań w bitwie, czas przejść do taktyki.

Najlepszą do walki ogniowej jest piechota w linii oraz artyleria. Natomiast przy przełamaniu obrony podwójna linia piechoty lub kawalerii jest niezastąpiona. Jeśli tylko możesz, atakuj z flanki lub z kilku stron. Wrogie baterie artylerii niszczy natychmiast zdecydowanym szturmem wybranej grupy żołnierzy.

Jeżeli w bitwie uczestniczy po stronie nieprzyjaciela liczna kawaleria, podejź do niej spokojnie piechotę w linii (?) oraz artylerię i czekaj, aż zostanie wystrzelana. Gdyby przypadkiem zaatakowała, utwórz czworoboki. Natomiast gdy ty sam dysponujesz jedynie kawalerią, nie baw się w zabawę grupową. W trybie ALL przejdź się kilka razy zwracając masę po piechocie wroga, aż ujrzyś pole usłane trupami. Rola kawalerii w grze jest zupełnie wymyślna i nie odpowiada prawdzie historycznej, ale nie miej z tego powodu wyrzutów sumienia.

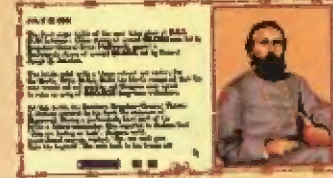
W trakcie bitwy użyteczne mogą okazać się dwie opcje: RETREAT i AUTOPLAY. RETREAT używaj zawsze gdy twoje siły są o wiele, wiele mniejsze niż siły przeciwnika. Postaraj się zadać mu jak największe straty, wykończ jakąś baterię artylerii i uciekaj. Natomiast opcja AUTOPLAY jest bardzo wygodna przy czterdziestej czwartej bitwie (gdy nie możesz już patrzeć na niebieskie i szare mundury) lub gdy masz siły większe niż nieprzyjaciela, a przy tym przewyższasz go w kawalerii. Komputer liczy wtedy straty wroga w sposób przedziwny (są ogromne w porównaniu z twoimi), ale pozwól mu na to i włącz AUTOPLAY. Uwaga: nie włączaj opcji AUTOPLAY przy swojej zerowej jednostce (ta gra zna takie sytuacje) - zawiąsasz komputer.

UWAGI DODATKOWE

W gwałtownych działaniach strategicznych uwzględnij fakt, że straty w bitwie mogą być co najwyżej 50%. Nie atakuj więc 10 dywizja-



To oni prowadzili na rzeź, PC



mi jednej dywizji przeciwnika w jednej walce, ale zaatakuj go pięć razy dwiema dywizjami. Pamiętaj, że dywizja licząca mniej niż 190 ludzi znika z planszy (ROUT).

Zarówno dywizje jak i grupy w bitwie możesz łączyć w większe jednostki lub dzielić na mniejsze (TRANSFER i SPLIT). Jest to bardzo przydatne przy zajmowaniu terenu i rozpoznaniu (szczególnie przy opcji FOG OF WAR).

KLAWISZOLOGIA

Ogólnie rzecz biorąc pierwsza litera opcji lub polecenia powoduje jej uruchomienie. Np. O - OPTION, R - RECRUITMENT, V - VIEW. Bardzo użyteczny jest klawisz F7. Dzięki niemu możesz wywołać stan liczebności piechoty, artylerii i kawalerii zgromadzonych na jednym polu. Klawisz P pozwala zobaczyć ile punktów ruchu trzeba wydać na przesunięcie danej dywizji na wybrane pole.

Berger

DODATEK

Miejsca wystawiania jednostek według kolejności proponowanej przez komputer.

UNIA
Kansas City
Jefferson City
Bangor
Chicago
Toledo
Cleveland
Des Moines
Omaha City
St. Paul
Lansing
Buffalo
Washington
St. Louis
Gettysburg
Philadelphia
New York
Boston
Harrisburg
Baltimore
Pittsburg
Charleston
Cincinnati
Louisville
Lexington
Columbus

KONFEDERACJA
New Orleans
Vicksburg
Memphis
Nashville
Chattanooga
Atlanta
Petersburg
Richmond
Fredericksburg
Charlotte
Norfolk
Columbia
Augusta
Savannah
Charleston
Jacksonville
Mobile
Pensacola
Montgomery
Jackson
Baton Rouge
Shreveport
Little Rock
Tallahassee
Wilmington
Dallas
Houston
Austin
Brownsville
Miami
Orlando
Bradenton
Lake City
Birmingham

IMPRESSIONS'93

PC SVGA, SB
STRATEGIA
90% 80% 90%

Nie wiem co bardziej wciąga w DARK-SEED – przygodówka firmy CYBERDREAMS: fabuła, czy grafika. Jedno i drugie jest godne uwagi. Akcja jakby wyjęta z klasycznego thrilleru w najlepszym tego słowa znaczeniu, grafika opracowana przez samego Hansa Ruediego Giger – projektanta postaci i scenografii znanych filmów: „Alien” i „Dune”. Muzyka też w najgorszym gatunku, choć słyszałam lepsze. Zapraszam do fantastycznej zabawy z dreszczykiem.

STEROWANIE

Masz do wyboru trzy rodzaje kursora: strzałka (krzyżyk) – poruszanie postacią (przejście do innego pomieszczenia), wykrzyknik (pyłajnik) – informacje o przedmiotach, łapka – zabieranie (używanie) przedmiotów. Kursor przełączany jest prawym klawiszem myszy, a aktywniany – lewym.

BOJ SIĘ RAZEM Z NAMI

„Piękny dom w stylu wiktoriańskim w ciłym miasteczku. Wymarzone miejsce dla pisarza i jego młki twórczej” – pomyślał Mike Dawson, gdy podpisywał umowę kupna swojego nowego domu. Długo szukał odpowiedniego miejsca. Wszystkie domy, które wcześniej oglądał wydawały mu się nieodpowiednie do pracy nad jego najnowszą powieścią. Mike od kilku lat był jednym z najchętniej czytanych autorów powieści z dreszczykiem. Jego ostatnia książka przyniosła mu komercyjny sukces i wreszcie mógł sobie pozwolić na kupno odpowiedniej rezydencji.

Poprzedni właściciel posiadłości nawet się nie targował. Pośrednik też jakoś dziwnie się zachowywał. Wręczył klucze, życzył miłego pobytu i zniknął. Bąkał coś pod nosem o niejakim Joe Tuttle i jego kamerdynerze Johnie McKeeganie, którzy zmarli w niewyjaśnionych okolicznościach. „Może będą bohaterami mojej nowej powieści?” – odrzekł Mike. Nie wiedział, że rzeczywistość przyniesie mu dużo więcej niż tylko inspirację do nowego horroru.

DZIEŃ PIERWSZY

Mike wstał z łóżka ze strasznym bólem głowy. Nic dziwnego. Poprzedniego dnia ciężko pracował przy przeprowadzce i doprowadzaniu domu do porządku. Do tego te nocne koszmary... Nic tak nie pomaga na ból głowy jak kilka mocnych prochów (w szafce nad umywalką Mike zawsze trzymał spory zapas tabletek

z krzyżykiem) i zimny prysznic. Poczuł się jak młody bóg. Mógł dalej penetrować swoje nowe gniazdko.

Wszedł do pokoju naprzeciw sypialni. W szafie znalazł stary płaszcz. Chyba należał do poprzednich właścicieli. Trzeba przeszukać kieszenie. Może będą tam jakieś informacje o Joe Tuttle? „Powiedz mi co czytasz, a powiem ci kim jesteś” – zagwizdał pod nosem Mike znajdując w płaszczu kartę biblioteczną z tytułem „Władca pierścieni” J.R.R. Tolkiena – na pewno w bibliotece znajdzie coś ciekawego.

Niestety, książki w pomieszczeniu na parterze zaadaptowanym na bibliotekę nie zainteresowały pisarza. Na biurku natomiast leżał plan domu. Po dokładnym obejrzeniu Mike lekko popchnął prawą półkę z książkami. Otworzyło się sekretne przejście do ciemnego i wilgotnego pomieszczenia. Drabina prowadząca na górę nie wyglądała na solidną, ale ciekawość zwyciężyła. Na pierwszym piętrze Mike znalazł identyczne, wilgotne pomieszczenie, może tylko bardziej cuchnące ściechliną. To chyba z powodu liny. Trzeba ją zabrać, w takim starym domu lina zawsze się przyda.

Zgodnie ze znanym planem, drzwi z pomieszczenia na górę prowadziły do sypialni. Stamtąd wszedł po drabinie na poddasze. Mike nie zważając na kilogramy kurzu dokładnie obmacał każdy zakamarek pomieszczenia. Drewniana skrzynia tarasowała wyjście na balkon. Nawet nie była taka ciężka, skoro Mike bez problemu ją przesunął. Pod nią czekała na niego niespodzianka – stary zegarek ze złoconą kopertą i do tego jeszcze na chodzie. Niestety, wleko skrzyni było za rzędziewiałe i nie udało mu się jej otworzyć. Inne przedmioty znalezione na strychu były bezwartościowe.

Na tarasie odetchnął świeżym powietrzem: zauważył zabudowanie wyglądające jak stara szopa. Przywiązał więc linę do kolumny i zgrabnie zsunął się po niej, po czym uderzył się na prawo do – jak się za moment okazało – garażu. Wewnątrz znalazł coś, co kiedyś nazywało się samochodem i z całą pewnością już nigdy nie zobaczy szosy. Ale ku niemu zaskoczeniu Mike zauważył, że silnik jest całkiem, całkiem, a w bagażniku znajdował się łom. W schowku z prawej strony kierownicy leżały skórzane rękawiczki. Włączył radio – miejscowa rozgłośnia nadawała muzykę.

Po oglądzinach wraka Mike powrócił do domu. Właśnie rozległ się gong u drzwi wejściowych (godzina 10.00). Nieznajomy posłaniec przyniósł paczkę, po czym bez żadnych wyjaśnień szybko się zmył. Mike w pierwszej chwili zawałał się „Może to nie dla mnie?”. Ale na paczce jednak było jego nazwisko... Zimny pot oblał pisarza gdy zobaczył zawartość przesyłki. Ale za moment paczka zniknęła. „To było ze zmęczenia” pocieszył się Mike i wrócił na strych. Wyposażony w łom bez trudu otworzył skrzynię. Zamiast skarbów rodowych Joe Tuttle’a znalazł pamiętnik. Szkoda, że został zniszczony – ktoś wyrwał jedną kartkę. Mike podświadomie poczuł, że jego nocne koszmary, dziwne przesyłki i poranny ból głowy mają związek z informacją, która została zapisana na zniszczonej kartce pamiętnika.

Mike otzapał marynarkę z kurzu i w tym momencie zadzwonił telefon (godzina 11.00). Miły damski głos przedstawił

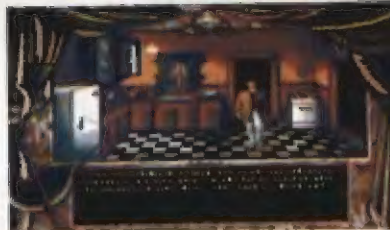
się jako Sue – miejscowa bibliotekarka i poprosiła o zwrot karty. Korzystając z okazji Mike zamienił kilka słów z sympatyczną dziewczyną, poprosił o odczytanie jednej książki i obiecał, że jeszcze dzisiaj odwiedzi bibliotekę. Schodząc po schodach coś pokusilo go, żeby po drodze zajść do salonu. Stało tam ogromne, wyszczerbione lustro w trzpią czaszką na ramie. W ramie zauważył wetkniętą kartkę. Nadawca informacji gęsto tłumaczył się, że zgodnie z życzeniem Mike’a przylatgał lustro ale to nie on je rozbił. „To już chyba jest obłęd” – pomyślał Mike – „Nie znam tego faceta i nie prosiłem go o lustro”. Czaszka z ramy patrzyła na niego pustymi oczodolami tajemniczo się uśmiechała... chyba niedługo odkryje swoją tajemnicę.

W drodze do miasteczka Mike zgarnął miejscową gazetę – „The Watchful Eye” z krzyżującym nagłówkiem „Nočna zbrodnia”. Po plecach Mike’a przeszedł dreszcz emocji: w cichym Woodland Hills grasuje morderca, policja jest bezsilna, a na mieszkańców padł błąd strach. Mike’owi przyszło do głowy, że jego następna powieść niewiele będzie miała wspólnego z wyobraźnią, że podkulturowe ją życie.

Życie jednak robi miłe prezenty. Otóż w najbliższym sklepie można kupić gatunkową whisky. Humor się Mike’owi poprawił, gdy zdjął z półki ostatnią butelkę Jasia Wędrowniczka. Sklepiak marudził trochę, że odczytał ją dla niejakiego Delberta – miejscowego prawnika. „Panie, prawnik też człowiek” – ochryplym głosem nadawał sklepiak – „patrz pan, już biegnie, na pewno chłopak jest w potrzebie, wkurzy się jak nie będzie miał klina.” Adwokat jednakże nie okazał się ostatnim opojem, tylko całkiem kulturalnym facetem. Przedstawił się Mike’owi, podał swoją wizytówkę i umówił się z nim na następny wieczór, na godzinę 18.00. Mike oddechowo spojrzał na zdobyty na strychu zegarek, nakręcił go i pognął do biblioteki. Delbert na szczęście zadowolony się zjadłymi mleczkami...

Uroda i wdzięk Sue przesłała najsmielsze wyobrażenia pisarza. „Nie dość, że ładna, to jeszcze inteligentna” – Mike uchwycił w locie cudny uśmiech bibliotekarki i pognął na lewo do regału „C”. Gruba zielona książka zawierała... połowę wyrwanej kartki tajemniczego pamiętnika. Autor wyjawiał na niej sekret wejścia do krypty Joe Tuttle’a oraz czego można się spodziewać grzebiąc w urnach rodziny Tuttle’ów. Mike wyszedł z sali z regałami, by politować jeszcze z dziewczyną za biurkiem. Na podłodze zauważył wsuwkę do włosów. W pierwszej chwili chciał oddać ją Sue, ale zakłopotany wrzucił ją do kieszeni. Tym bardziej, że dziewczyna popatrzyła się na niego tajemniczo i podała do ręki książkę. Mike spojrzał na ilustrację i znowu przypomniał mu się kośmar nocny.

Postanowił odetchnąć trochę i spacerować się na cmentarz. Mijał swój dom i krętą ścieżką dotarł do okazałej krypty rodziny Tuttle. Zgodnie ze wskazówką znaną z biblioteki otworzył wejście naciskając kolejno: lewy, górny i prawy kamień przy wrotach. Szesam stanął otworem. Trochę to barbarzyńskie plądrować cudze grobowce, ale trzeba znaleźć urnę z prochami Joego. Obsypały doczesnymi szczątkami dziadka, babci i innych członków rodu znalazł w lewym końcu dolnej półki urnę z prochami



Kuchnia, Amiga



Garaż i sypialnia, PC



ostatniego z Tuttle’ów. Szczątki krytyklucza do zegara w salonie. Wizyta na dachu grobowca nowego nie przyniosła. Dzięki Bogu niki Mike’a nie zauważył. Spacerkiem wrócił do domu. Otworzył zegar. Jego właścicielem okazał się John McKeegan. Otrzymał on to tudo od swojego pracodawcy w nagrodę za wieloletnią służbę. Mike postanowił odwiedzić jego grób następnego dnia. A teraz czas na spanie. Jutro będzie ekscytujący dzień.

DZIEŃ 2

Niemile przebudzenie po nocnych kośmarach. Pulsujący ból w skroniach przypominał Mike’owi dziwne zdarzenia z poprzedniego dnia. Wyobraźnia wyobraźnia, ale z prochami trzeba skończyć” obiecał sobie Mike tykając kolejną garść tabletek i wlatując pod prysznic. Pokręcił się trochę po domu. Z zadumy wyrwał go dzwonek do drzwi. Znowu o 10.00 jakiś wariat przyniósł paczkę. W środku był kawałek lustrzanego szkła pasujący do szczytów lustra w salonie. „Na szczęście dostalem lustro tylko w dwóch kawałkach” – myślał ze złością pisarz gdy nagle... Cholera, znowu jakieś zwidy! Szklana tala załamała i zamiast odbijać obraz słynowego salonu pokazała przerażające wnętrze jakby z jego koszmarnych snów. Mike poczuł skurcz w żołądku, postanowił trochę się przewietrzyć. Wyszedł przed dom, uderzył się do garażu z nadzieją, że odrobina muzyki ukoi mu nerwy. Ale zamiast dźwięków ludowej kapeli z radii dobiegł go łagodny, acz stanowczy głos nakazujący podziwiać tajne przejścia z sypialni do gabinetu. Posłuszny tym rozkazom uczynił to i wrócił do salonu. Lustro świeciło się dziwnym blaskiem jakby zapraszało do przejścia przez nie. Mimo paralizującego strachu Mikowi udało się poruszyć tułowiem. Wyciągnął rękę i już był po drugiej stronie lustra.

Dom z drugiej strony lustra był o wiele bardziej przerażający od jego nocnych kośmarów: zamiast schodów stos ludzkich czaszek pilnujących, aby nikt nie wszedł na górę, drzwi na zewnątrz niczym zaciśnięta gardziel dziękiego zwierza. Ale jest



Łazienka – Amiga, Biblioteka – PC



jeszcze sekretne przejście, które w realnym świecie pozostało otwarte. Mike pociągając się ze strachu przeszedł do lustrzanego gabinetu, a stamtąd do ukrytej klatki schodowej. Zamiast drabiny był teleport, który wyniósł go do komnaty obok tarasu. Mike odkrył łomkę i rzucił okiem na widok z balkonu. Zaraz, zaraz czy nie ten krajobraz był w dziwnej książce, którą pokazała mu Sue? Jest jeszcze dźwignia. Na pewno służy do otwarcia drzwi wyjściowych, tyle tylko, że jest zimna i oślizga. Mike wyciągnął z kieszeni rękawiczki, pościęgnął za wajchę i zszedł na dół. Faktycznie drzwi się rozwarły i mógł pójść na cmentarz. Brama cmentarna okazała się tu niewielkim wejściem wykutym w skale. W pierwszej komnacie na podłodze łopata. Tego Mikeowi brakowało. Zabrał łopatę i wrócił do realnego świata.

Na cmentarzu w najbardziej oddalonym zakątku odnalazł grób McKeegana i zaczął kopać. Po doznaniach z lustrzanego świata rozkopywanie grobów wydało mu się zabawą w piaskownicy. Niestety

spekt widząc nazwisko jedynego prawnika w okolicy. Zamruczał coś nieparlamentarnego pod nosem i wypuścił Mike'a. „Czekaj chacie, będziesz bardziej zadowolony jak zobaczysz, że nie masz broni” – zachichotał Mike, rąbnął wiszący na ścianie rewolwer i pobiegł do domu. Pokręcił się trochę po obejściu, nakręcił zegarek i o umówionej porze z stał pod balkonem oczekując Delberta. Chciał pogadać z nim o przygodzie w areszcie, ale prawnik nie był zbyt rozmowny. Miał potężnego kaca. Rozmowa się nie kleiła. Mike poratował sąsiada łykiem whisky. Ten pomamrotał coś, rzucił swojemu psu patyk i poszedł pić dalej. Mike został w ogrodzie sam z patykiem w ręku. Po krótkim namyśle postanowił dalej zwiedzać lustrzany świat. Tym razem zobaczyć jak wygląda koszmarnie miasto.

Na koszmarnym drodze do koszmarnego miasta zobaczył koszmarnego psa. Stał na koszmarnym moście i szczyrzył koszmarnie kły. Wbrew wszystkiemu Mike wcale się go nie wystraszył, tylko rzucił

mu się na narodzenie, ciemność ogarnie ziemię na zawsze. Mike musi więc wrócić do realnego świata by tam walczyć z nadprzyrodzonymi siłami i przy okazji nie dać się złapać gliniarzom, którzy czekają na niego z kajdankami.

Poskończonej projekcji Mike zabrał mikrofilm i popędził do domu – robiło się późno – gdyby zasnął w lustrzanym świecie nigdy już by się nie obudził. Musi pokonać zło: dla siebie, dla innych, dla pięknej Sue...

DZIEŃ TRZECI

Mike znał już przyczyny koszmarnych snów. Zazłzył garstkę prochów, wziął prysznic. O dziesiątej dostał następną paczkę – trzonek od mikrofilmu. Teraz wiedział, że tajemniczy posłaniec co dzień o 10.00 przynosił mu ostrzeżenia od kobiety z koszmarnego biblioteki. Pobiegł do miasta, kupił butelkę whisky. W bibliotece obejrzał na przeglądanie mikrofilm przyniesiony z drugiej strony lustra. Znalazł tam dalsze wskazówki. Ostrożnie przemknął

w jego mózgu uświadł z żalu, a Mike udał się na długie, zasłużony odpoczynek.

O CZYM MUSISZ PAMIĘTAĆ

W DARKSEED bardzo ważna jest chronologia wydarzeń. Niewykonanie jednej czynności w odpowiednim czasie przekreśli twoje szanse na skończenie gry. Nic się natomiast nie stanie gdy postanowisz nie zasłaniać się w domu. Zostawia wtedy przesyłkę pod drzwiami. Dzwonek telefonu i gong do drzwi anonsowały jest dodatkowo przez komunikat „The phone (doorbell) is ringing”, więc nie powinienś go przeoczyć. Gazetę na chodniku znajdujesz też tylko w odpowiednim momencie. Jeżeli nie zostawisz w areszcie spinaki pod poduszką – to koniec. Nie wydstawiasz się z więzienia w inny sposób. Pamiętaj również aby nie dostać się w łapy policji trzeciego dnia – dlatego z garażu do domu przechodzić po linie.

Przedmioty które trudno znaleźć: zegarek leży pod skrzynią tarasującą wejście na balkon; szukaj kilka razy; spinaki leżą na podłodze z prawej strony biurka Sue.

Wymywanie przedmiotów ze skrzyni, bagażnika, dziury w podłodze, mikrofilm z komputera: aby zabrać przedmiot kliknij najpierw kursorem „WYKRZYKNIK” – pojawi się komunikat „widzisz taki a taki przedmiot”, dopiero po tym możesz go zabrać. Musisz oglądać wszystkie papiery w kieszeni.

Jeżeli nie chcesz czekać aż nadejdzie odpowiednia godzina możesz przycisnąć klawisz „T” – masz komunikat „The time passed” (Upłynął czas). Na PC w ten sposób możesz przegapić posłaniec z paczką (pół biedy) i telefon od Sue (cała bieda).

Victoria

Współpraca: Herr Maniac, Zigiware

DARKSEED

miejscowy policjant był innego zdania. Co prawda nie zabrał mu kartki znalezionej w grobie, ale wsadził do pudła na 24 godziny. Areszt był chyba jedynym spokojnym miejscem w Woodland Hills. A do tego wygodna przyzta z wielką poduszką... Nagle Mike przypomniał sobie o Delbertie. Jest przecież prawnikiem, był z nim umówiony na 18.00. Przeczuwając, że nie po raz ostatni gości w miejscowym areszcie Mike schował pod poduszką wszystkie manele, które siedziały w kieszeni. Zostawił tylko piersiówkę i wizytówkę Delberta. Błaszany kubiem postukał w kraty. Przyszedł strażnik. Mike wręczył mu wizytówkę Delberta: „Co jest do cholery, zanim zapuszczysz faceta, to bądź łaskaw wyrecytować mu jego prawa! Chcę widzieć się z moim adwokatem!”. Strażnik chyba się wystraszył, a może poczuł re-

patyk wodmęty pod mostem. Pies okazał się bardziej głupi niż koszmarny: rzucił się za patykiem i zniknął – na zawsze. Mike nabrał odwagi. Sytuacja zaczęła mu się podobać. Rozochocony pierwszym powodzeniem postanowił odwiedzić postelunek, żeby zobaczyć głupią gębę policjanta bez broni. Koszmarny policjant jednak okazał się facetem z ciężkim dowcipem. Zamiast pogadać o pogodzie zapakował Mike'a za kratki twierdząc, że bohaterki więzień posiedzi sobie tam kilka setek lat. No cóż, odwiedziny na komisariacie to nie był najlepszy pomysł. Bogu dzięki wszystkie rzeczy, które Mike schował pod poduszką w realnym świecie leżały na miejscu i wystarczyło dwa razy podłubać spinak w zamku celi, żeby powtórnie wystawić gliniarza do wiatru.

Na więziennym korytarzu Mike spotkał towarzysza niedoli – smutnego potwora o imieniu Sargo. W zamian za spinak otrzymał bransoletę niewidk. Cichcem wymknął się z komisariatu i ciekawość pognęła go do biblioteki. „Jak też wygląda koszmarna wersja Sue?” – zastanawiał się pisarz. Użył cudownej bransolety, pobiegł do biblioteki, ale zamiast przystojnej bibliotekarki znalazł komputer. Po włączeniu na ekranie pojawiła się twarz nieziemskiej istoty. Rysy twarzy do złudzenia przypominały mu Sue, tylko oczy jakby bardziej smutne. Metaliczny głos – ten sam, który przez radio ostrzegł go, aby nie zamykał ukrytego przejścia – opowiedział mu o złej mocy, która pojawi się niedługo by siać śmierć i zniszczenie. Nagle wszystko stało się jasne: Złe moce nazwane przez nieziemską istotę Prastarymi zaszczepiły w jego mózgu embriion zła. Jeżeli pozwoli

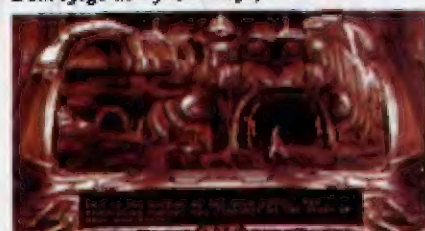
się do ogrodu i wszedł do domu po linie – przed wejściem czekał na niego znajomy gliniarz z kajdankami. W kuchni odkrył niedopasowaną płytkę a pod nią kluczyki do wozu. Wtedy zrozumiał, że samochód jest motorem generatora złej mocy, który w koszmarnym świecie Prastarzy zbudowali tuż koło jego domu. Trzeba go natychmiast unuchomić by generator odciął w kosmos, a zły mózg Prastarych przestał działać.

Jedynym paliwem w zasięgu ręki Mike'a była szkocka. Z bólem serca wlał zawartość butelki do baku, przekręcił kluczyk w stacyjce i wspinając się po linie pobiegł do salonu. Gdyby wrócił do domu przez drzwi natknął by się na gliniarza i po raz trzeci – a zarazem ostatni – wyładowałby w areszcie. Teraz liczył się każda minuta. Przejście przez lustro i biegiem na koszmarny cmentarz. W ostatniej komnacie Mike wrzucił kamienną płytkę do pieca aby ją rozgrzać. Nałożył płytkę na trzonek i pobiegł do generatora. Założył rękawiczki i unuchomił dźwignię. Wybiegł na zewnątrz i... statek Obcych wystartował w przestworza. Mike postanowił jeszcze usunąć ostatnie połączenie z koszmarnym światem – wbiegł do salonu i z półobrotu rozbił młotkiem lustro. Embriion

CYBERDREAMS'92
1MB AMIGA PC VGA, SB 5
PRZYGODOWA
90% 80% 95%



Dom i jego deliryczna wizja, PC



Pokoje z lustrem: góra z Amigi, dół z PC



Lokalne wykopaliska, PC





To już nie prymitywny Wolfi, to już nie Park Julajski, tu się ginie!!! PC



WOLFENSTEIN był chyba trzecią co do popularności grą, po PRINCE OF PERSIA i TETRIS. Każdy pamięta krzyki rozwalanych Niemiaszków i rozplaszczane po ścianach potwory. Później doszły nowe misje, plansze, edytory, wersje porno i wiele innych drobiazgów, które nie były w stanie przebić oryginału.

WOLFENSTEIN stał się wzorcem dla innych gier – wymienić można choćby SPEAR OF DESTINY, KEN'S LABYRINTH, JURASSIC PARK albo TERMINATOR RAMPAGE. Firma ID SOFTWARE przycichła na jakiś czas, ale była to cisza przed burzą, gdyż nagle na zdeglustowanych kiepskich strzelaninkach graczy spadł DOOM. Pierwszy epizod jest tradycyjnie shareware, tzn. można go kupić za grosze w jednym z wielu domów zajmujących się sprzedażą tego typu oprogramowania.

DOOM

DOOM (zagiada) to najbardziej szalowa rąbanina, strzelanina, mordobicie itp., w skrócie rzeźnia jak się patrzy. Hektolitry efektownie lejącej się krwi, pełno trupów, a wszystko rozgrywa się w przyszłości w tajemniczych labiryntach pełnych skrytek, wind i śluz. Uzbrojenie jest naprawdę imponujące. Na początku masz tylko pistolet, lecz możesz znaleźć wiele innych oręży, które przerobią bandę płatających się ocalentów na krwiste befsztyki. Najfajniejsza jest pula spalinowa, którą możesz bardzo sprawnie rozplatywać przeciwników.

Zupełną nowością jest możliwość gry nawet w cztery osoby – opcja dostępna jest tylko posiadaczom sieci Novell lub inne opartej o protokół IPX. Jednak warto wkręcić się do ojca do pracy, do brata na uczelnię, czy gdzie indziej. Wykorzystując sieć można grać na dwa sposoby: pierwszy polega na wspólnym przejściu gry współdziałając, zaś drugi jest bezpardonową walką – i czyż się tylko ty i musisz wyeliminować wszelkimi sposobami pozostałych. Wrażeń ze wspólnej walki po prostu nie da się opisać.

Fabula nie jest zbyt istotna: w przyszłości, po wielkich wojnach tylko ty jeden jesteś w stanie przywrócić ład i porządek. Na początek bafiasz na Phobos – sztucznego satelitę Marsa i musisz wykończyć wszystkich. Przed tobą kilka poziomów o wzrastającym stopniu trudności.

W labiryncie czekają na ciebie strażnicy mający tylko jedno zadanie – zdobyć twoją głowę. Jest ich wielu i stanowią różne stopnie zagrożenia.

FORMER HUMANS – czelakopodobne leszcze, są oni najsłabiej uzbrojeni i opancerzeni – jeden strzał i kaplica.

FORMER HUMANS SERGEANTS – ci stoją o oczko wyżej od poprzednich. Uzbrojeni w strzelby stanowią istotne zagrożenie dla twojego zdrowia.

IMPS – brązowe potwory miotające czerwone kule. Bardzo niebezpieczne, zabijają w pierwszej kolejności.

DEMONS – różowe mózdzki z baardzo dużą szczęką. Szczęką tą robią wielkie kłap, po czym już nie masz ręk, nogi lub głowy.

SPECTRES – niewidzialne cienie. Bardzo groźne, szczególnie w półmroku. Atakują szybko i pewnie. Musisz mieć dużo szczęścia, by je zabić bez znacznej utraty sił.

LOST SOULS – bardzo groźne latające czaszki.

CACADEMONS – ogromne cyklople głowy potrafiące zabić w jednym ataku.

BARONS OF HELL – baronowie piekieł. Posiadają straszliwą szatańską moc, zaś zabić ich jest bardzo trudno (pożądane rakiety).

SPIDERDEMON – obrzydliwy pajak rządzący całym interesem.

Tak jak w WOLFIE, w ścianach ukryte są skrytki. Możesz w nich znaleźć wiele urządzeń ułatwiających życie – komputerową mapę poziomu z zaznaczonymi skrytkami, noktowizor ułatwiający walkę w ciemnościach, ubranko radiacyjne uodparniające na zieloną ciecz. Poza tym wszędzie walają się magazynki, buteleczki, apteczki, helmy uzupełniające twoje nadwątlone siły. Przelączniki na ścianach służą do otwierania zamkniętych przejść, opuszczania niektórych ścian, uruchamiania wind. Przelączaj je wszystkie.

Bardzo użyteczna jest mapa. Oprócz tego, że oferuje zwykle udogodnienia jakie daje mapa, możesz na niej zaznaczać różne miejsca ułatwiające orientację.

Pełno jest też beczek z wybuchowymi substancjami, które możesz wykorzystać do spalania innych na odległość. Jednak uważaj, żeby kto inny nie wpadł na taki sam pomysł.

Gra jest niesamowicie płynna i dynamiczna, grafika zarówno pomieszczeń jak i potworów stoi na najwyższym poziomie, zaś efekty trafień... makabryczne. Dźwięk oczywiście też jest super. Programiści pomyśleli o wszystkich drobnych elementach (kołysanie się broni podczas biegu, sapanie zmęczonego człowieka, odrzut po wystrale), które składają się na genialną całość. Do tego masa informacji u dołu ekranu: wskaźnik twojego zdrowia (HEALTH) i zbroi (ARMOUR), zapas amunicji, stan twoich tobołków, a w momencie odbierania salwy przeciwnika, głowa patrzy w jego stronę.

Wiecznikiem, w półmroku, z cichutko grającym SoundBlasterem, będąc sam w domu, można się tak wczuć, że aż strach.

KaYteck

P.S. Polecam Tipsy w bieżącym KGB – życie stanie się prostsze.



ID SOFT'93
PC VGA, SB

STRZELANINA

100% SUPER
100% SUPER
100% SUPER

Grafika Dźwięk Mechanika